初音ミクがゲームセンターにやってきた!

平成22年5月29日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第11巻 第7号 通巻122号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2010
July
No.122
定価
980yen

10th thanks!



特別付録
●貼るだけでオリジナルICカードに早変わり!!
月刊アルカディアオリジナル!
初音ミク Project DIVA Arcade
ICカードデコレーションシール
Illustration by 憂

アーケードに舞い降りた"電子の歌姫"♥初音ミク

初音ミク Project DIVA Arcade

第1特集
●『初音ミク Project DIVA Arcade』とは?
初音ミク Project DIVA Arcade Wiki

●ついにキタ――――!!!!!
鏡音リン・鏡音レン・巡音ルカ&楽曲紹介

●SEGAの本気が炸裂!
初音ミク Project DIVA Arcade・開発者インタビュー

●プロの犯行!
イラストレーターPICK UP!「憂」

●初音ミクに着せる衣装はどれにする!?
モジュールコレクション

●長島☆自演乙☆雄一郎×杏野はるな
コスプレグラフィティ

第2特集
●早くも新マップ&新武器を大紹介!
ボーダーブレイク Ver.1.5

第3特集
●書き下ろし小説ほかファン必見の資料が満載!!
ARCANA HEART 3 HEARTMATIC EXPANSION

●ハイクオリティ無料ライトノベル始めました
アルカディア文庫
東京ゲームセンター物語

●あのIKa氏が熱筆!
ついに本格連載開始! 話題騒然の某業界擬人化漫画
えすえぬ家の人々

●"プロ格闘ゲーマー"ウメハラが語る
強くなるための秘訣
ウメハラコラム・道

●予選は中盤に突入!
種目によっては本選への切符があとわずか!?
闘劇'10
全国地方予選6月開催リスト掲載!!

●最後の参戦チームをついに公開!
THE KING OF FIGHTERS XIII

●BEMANIシリーズの情報を集約!
BEAT MAXIMUM
beatmaniaIIDX 18 Resort Anthem
pop'n music 18 せんごく列伝
jubeat knit
DanceDanceRevolution X2

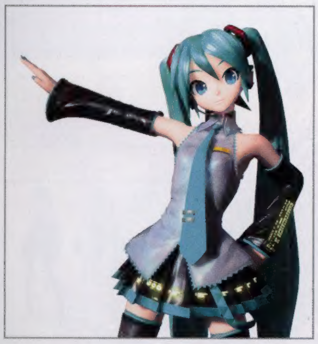

TAITO Type X
不知火舞、参戦!!
THE KING OF FIGHTERS XIII™
今夏、アーケードにて稼働予定!!


PSP
PlayStation Portable
NEOGEO 20th
NEOGEO発・最新鋭シューティング、出撃!!
NEOGEO HEROES ~Ultimate Shooting~ TM
★NEOGEOをメインに選抜されたSNK戦士達が、究極のシューティングに挑む!
★選んだキャラクターごとに異なる多彩な分岐で、ストーリー展開が大きく変化!
★サバイバル(ボスとの連戦)&サブジェクト(検定挑戦)、2つのチャレンジも可能!
★本編以外のアナザーゲームとして、アーケード版「KOFスカイステージ」を収録!
画面を広く使って楽しめ!
縦持ち操作にも対応!!
※レーベルの写真はイメージです。※特典物は数に限りがございますので、予約の際には店頭にてご確認ください。
予約特典
特製アレンジサウンドトラック NEOGEO HEROES
SNKプレミアムサウンドコレクション
※画面はハメコミ合成です。
価格 5,040円(税込)
2010年7月29日発売
CERO 審査予定 レーティング
©SNK PLAYMORE ©TAITO CORP. 2004 ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」「NEOGEO」は㈱SNKプレイモアの登録商標です。※掲載の画面は開発中のものです。
※ソフトの仕様は予告なく変更される場合があります。あらかじめご了承ください。※"PS"、"PlayStation"、および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

CONTENTS —目次— ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)



2010 JULY No.122

初音ミク Project DIVA Arcade ©SEGA ©Crypton Future Media, Inc.
VOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です。
「初音ミク」は「歌うソフトウェア」です。



特別付録

月刊アルカディアオリジナル!
初音ミク Project DIVA Arcade
IC カードデコレーションシール

Illustration by 憂

えすえぬ家の人々 出張版 by I K a



GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

AD

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

■プレゼント応募のきまり 本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



応募締切 2010年6月29日(火)当日消印有効

PRESENT —賞品—

1. VOLCALOID 初音ミク プレミアムフィギュア(セガ提供)3名
2. 長島☆自演乙☆雄一郎サイン色紙(編集部提供)2名
3. 山下しゅんや先生直筆サイン入り色紙(編集部提供)1名※詳細はP074をご参照ください。
4. シューティング ラブ。200X オリジナルサウンドトラック(INH提供)5名
5. 『ビーマニ』コンポーザー巨大サイン色紙(コナミ提供)1名
6. 江崎ころすけ先生直筆サイン入り「げーせん」1巻(宙出版提供)3名
7. ニンテンドーDSi(編集部提供)2名※色は選べません
8. プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません
9. 特製図書カード(編集部提供)10名※絵柄は時期によって変わります。

初音ミク　～フェアリー～

初音ミクがアーケードで、歌い踊る！
新感覚リズムアクションゲーム
『初音ミク Project DIVA Arcade』が登場!!



特別付録
ICカードデコレーションシール
イラストをどどーんと
掲載!!

Illustration by 憂

本イラストは「初音ミク Project DIVA Arcade」ゲーム内及びICカードデザインには使用されておりません。

初音ミク Project DIVA Arcade

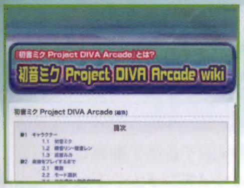
■メーカー：セガ
■使用基板：RINGEDGE
■稼働日：2010年6月予定
■操作方法：タッチパネル＋ボタン
■ジャンル：リズムアクション
■ネットワーク：ALL.NET

Project DIVA
プロジェクト ディーヴァ アーケード
Arcade™

初音ミク Project DIVA

CONTENTS

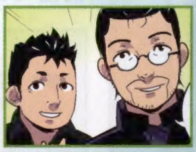
初音ミク Project DIVA Arcadeの最新情報を紹介!











初音ミク Project DIVA Arcadeって？

初音ミクの歴史を紹介!

2007年8月、クリプトン・フューチャー・メディアから発売された「初音ミク」を起用したリズムアクションゲーム『初音ミク -Project DIVA-』がプレイステーション・ポータブル専用ソフトとして、2009年7月に発売された。このソフトは、初音ミクのPV画面に各ボタンに対応したターゲットがあり、そこに向かって飛んでいくメロディーアイコンが重なった瞬間にボタンを押す、という「だれにでも遊べる」シンプルなゲーム性と、初音ミクのかわいさが人気を博し、多大な売り上げを記録した。2010年6月、初音ミクのモデリングをハイエンド化し、さらにパワーアップしたアーケード版が稼動を予定している。そのゲームが『初音ミク Project DIVA Arcade』である。アーケード基板「RINGEDGE」の描写力を生かした映像の美しさは、ロケテストでも大好評で、その稼動を心待ちにしているファンは数知れず。





初音ミク -Project DIVA-



初音ミク Project DIVA Arcade

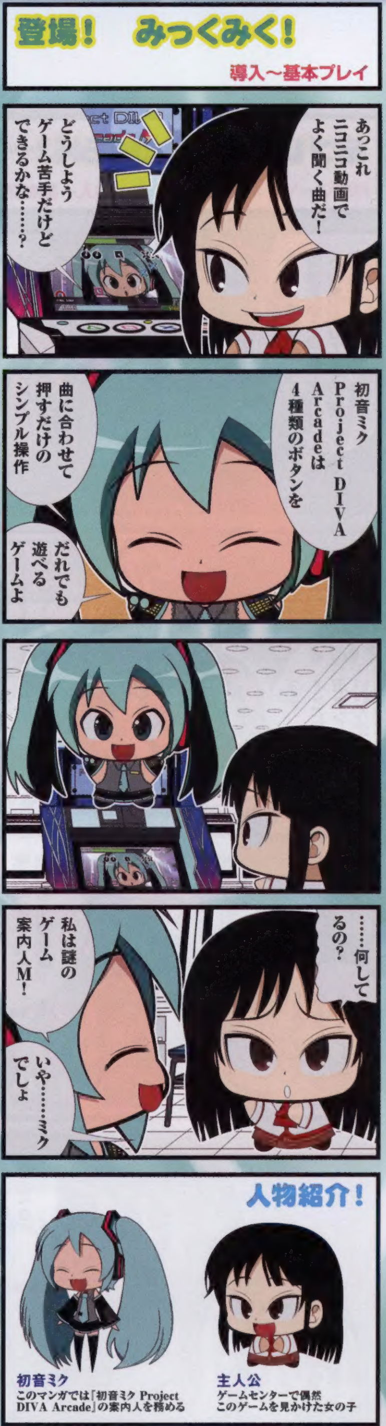


初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター



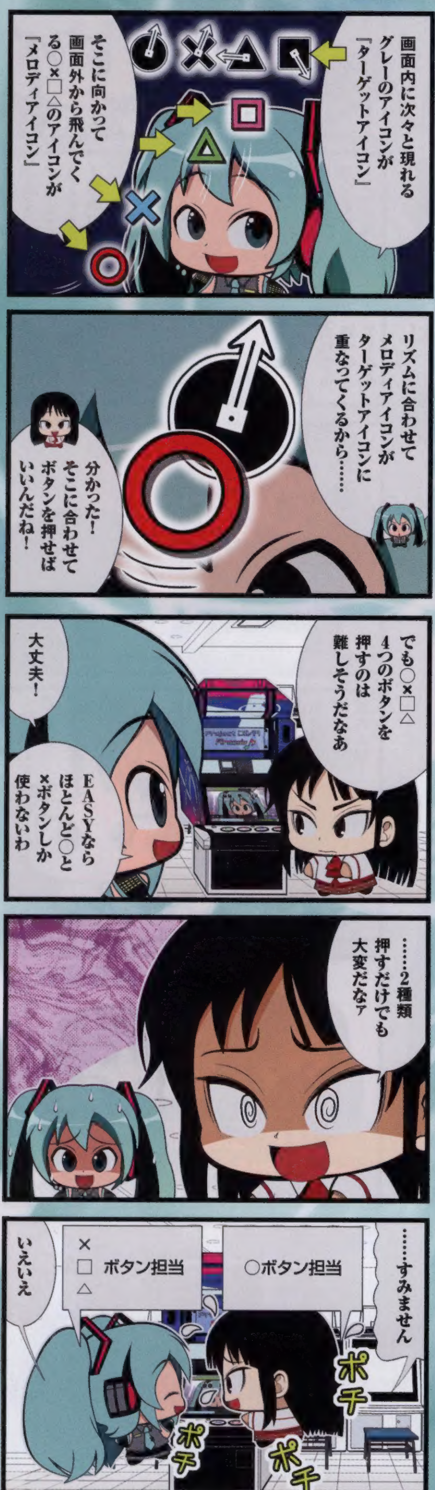
初音ミク -Project DIVA- 2nd

PSPでは『初音ミク -Project DIVA- 2nd』が、PS3では『初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター』がそれぞれ発売される予定だ。



初プレイ！　らっくらく！

導入～基本プレイ



『初音ミク Project DIVA Arcade』とは？

初音ミク Project DIVA Arcade wiki

初音ミク Project DIVA Arcade [編集]

目次

キャラクター [編集]

初音ミク [編集]

初音ミク（はつね みく）は2007年8月31日にクリプトン・フューチャー・メディアから発売された、ヤマハが開発した音声合成システム『VOCALOID2』を採用した歌声合成ソフトウェアである。身体を付与することでバーチャルシンガーとしてのキャラクター付けがなされた「キャラクター・ボーカル・シリーズ」の第1弾であり、膝下まで届く青緑色のツインテールが特徴的である。なお、黒を基調に青緑色の電光表示があしらわれた衣装のデザインは、シンセサイザーをモチーフとしている。

作品名に名前を冠していることからも分かる通り、『初音ミク Project DIVA Arcade』では主人公的な存在であり、収録されている楽曲、選択できるモジュールともに数が多く、プレイヤーは彼女の持つさまざまな表情を楽しむことが可能である。

ニコニコ動画内での人気楽曲

初音ミクの歌声のベースには声優の藤田咲さんが起用されており、可愛らしいポップス系楽曲を得意とする。

・みくみくにしてあげる♪【してやんよ】 / 作詞・作曲・編曲：ika_mo

『VOCALOID』を代表するダンスポップチューン。ニコニコ動画の初音ミク作品の中で累計再生数最多を誇る。

・メルト / 作詞・作曲・編曲：ryo

少女の揺れる心を描いた青春ガールズポップ。シーンをけん引するryo、及びsupercellを代表する作品。

・初音ミクの消失 / 作詞・作曲・編曲：cosMo@暴走P

『VOCALOID』ならではの超高速歌唱がさく裂する別れの歌。ニコニコ動画では再生数290万回を誇る。



鏡音リン・鏡音レン [編集]

鏡音リン・鏡音レン（かがみね りん・かがみね れん）は2007年12月27日にクリプトン・フューチャー・メディアから発売された音声合成ソフトウェアであり、初音ミクに続く「C.Vシリーズ」の第2弾として発売された。鏡音リン・レンには女声のリンと男声のレンという2つの歌手ライブラリが収録されており、歌声のベースは声優である下田麻美さんの一人二役である。

リン・レンともにオレンジ色の短髪で、リンは頭頂部に白いリボンを身に着けている。服装は白地のセーラー服と黒の半ズボンで、所々にオレンジ色のアクセントが入っている。鏡音リン・鏡音レンともに初音ミクと同じくシンセサイザーをモチーフとしている。

ニコニコ動画内での人気楽曲

鏡音リン・レンは初音ミクの「可愛い声」に対して「通りの良い力強い声」を持つ。リンはエレクトロポップ、レンはソウル系の歌唱を得意とするほか、パワフルなロック系の楽曲を歌うことも多い。

・炉心融解 / 作詞：kuma 作曲・編曲：iroha
力強くも切ない歌声が発揮されたジャジーなナンバー。リンを代表する曲で再生数は約400万回に上る。

・悪ノ娘 / 作詞・作曲・編曲：悪ノP

・悪ノ召使い / 作詞・作曲・編曲：悪ノP
リンふんする王女とレンふんする召使い、お互いの視点からとある悲劇を描く。二つの曲で一つの世界観を構成する、リン・レンならではの手法が特徴である。

・孤独の果て / 作詞・作曲・編曲：光収容
リンの伸びやかな歌声で彩られた疾走感抜群のロックチューン。本作に収録されている楽曲の一つ。

巡音ルカ [編集]

巡音ルカ（めぐりね るか）は2009年1月30日にクリプトン・フューチャー・メディアから発売された音声合成ソフトウェアであり、「C.Vシリーズ」の第3弾として公開された。日本語用と英語用、二つの歌手ライブラリが収録されているのが特徴である。
容姿はスタイルのよい大人の女性としてデザインされていて、ピンク色の長い髪と真っ白な肌を持ち、チャイナドレス風スリット入りのロングスカートを身に付けている。金色のアクセントとアームカバーの青い電光表示が衣装にちりばめられており、こちらも大人の雰囲気をイメージさせるデザインとなっている。

ニコニコ動画内での人気楽曲

巡音ルカは"ムーディかつハスキーな女声"をコンセプトとし、サンプリング音声には声優の浅川悠さんが起用されている。ジャズやブルースなどの大人びた歌唱を得意とするその方向性は、ポップスを得意とするミクやリン・レンとは大きく異なっている。

・ダブルラリアット / 作詞・作曲・編曲：アゴアニキP
一見ネタ的ながらも深い歌詞、ストレートな歌声とポップサウンドが人気を博したルカを代表する一曲。

・Just Be Friends / 作詞・作曲・編曲：Dixie Flatline
過去を振り返りつつも別れを選択する、悲しみを歌ったR&Bナンバー。再生数は約200万回を誇る。

・星屑ユートピア / 作詞・作曲・編曲：otetsu
情熱的なピアノ&ベースの元に、ルカが泣きメロを柔らかく歌い上げる。『初音ミク Project DIVA Arcade』に収録されている一曲。







楽曲をプレイするまで [編集]

概要 [編集]



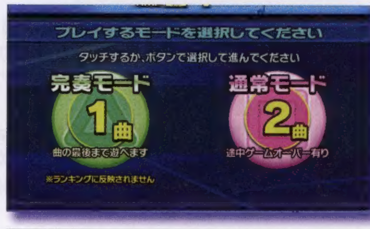
『初音ミク Project DIVA Arcade』はプレイヤーがより深く「初音ミク」ワールドにかかわれることをコンセプトに製作されている。
また専用のICカード、および電子マネー対応携帯電話を使うことでゲームの成績やVOCALOIDポイントを記録できる。ゲームをスタートする際に「カードでプレイ」を選択し、ICカードか電子マネー対応携帯電話をカードリーダー部にタッチし、タッチパネルを使用してプレイヤー名を入力すれば登録完了となる。「ゲストでプレイ」選択時はゲーム終了後にデータを保存できない。VOCALOIDポイントに関しては下記参照。

ゲームモード選択 [編集]

カード使用の有無を選択すると、ゲームモードの選択に移る。ゲームモードには下記の2種類がある。

・完奏モード
ゲームプレイの内容を問わず、選択した楽曲を最後まで演奏できる。その代わりプレイできるのは1曲のみで、プレイ時のスコアはランキングに反映されない。また、VOCALOID POINTを使用してリズムゲーム中のPVのみを鑑賞出来る「PV鑑賞モード」も選択可能。

・通常モード
最初の1曲をクリアすればもう1曲プレイ可能。HARD以上はプレイ後のスコアがランキングに反映されるが、プレイ内容次第では途中でゲームオーバーとなる。



楽曲を演奏する前にこの選択画面でセレクト可能。腕前に関係無く、好きな曲を堪能することも可能となっている。

楽曲選択 [編集]



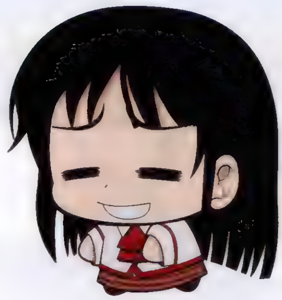
①残り時間
選択するための残り時間
②難度
難度をEASY、NORMAL、HARD、EXTREMEから選べる。星の中に表示された数字の大きさも難しさの目安。
③ボタン音ON／OFF
タッチすると演奏中にボタンを押したときに鳴るSEのON／OFFを切り替えられる。
④ヘッドホン音量
タッチするとヘッドホン端子の音量を調整可能。
⑤ステージ数
現在のステージ数。
⑥楽曲リスト
「L」「R」ボタンやタッチパネルで楽曲を選択できる。
⑦クリアトライアル
タッチするとVOCALOID POINTを賭けて特定の条件のクリアを目指すトライアルに挑戦できる。成功時は通常より多くポイントを獲得できるが、失敗するとポイント没収となる。クリア、グレートクリア、パーフェクトの3種類があり、難度が増すほど賭けるポイントと獲得ポイントが増える。
⑧モジュールセレクト
タッチするとモジュールセレクト画面が表示され、モジュールの変更やポイントを消費しての購入が可能。
⑨プレイヤー情報
プレイ時に、設定した名前、現在のレベル、所有しているVOCALOID POINTが表示される。
⑩決定ボタン
タッチすると選択された楽曲のプレイがスタートする。

VOCALOID POINTとモジュール

楽曲をクリアするたびにたまっていくVOCALOID POINTは、モジュールの購入やPV鑑賞モード（完奏モード時のみ選択可能な特殊モード）を見るときに必要となる。より高い難度で楽曲をプレイしたときの方が獲得できるポイントが増える。しかし、その差は微々たるものなので、一気に大量のポイントを稼ぎたいときは各種トライアルにチャレンジしよう。トライアルにおける獲得ポイントは楽曲の難度に左右されないため簡単な曲や得意な曲を選択して挑戦できる。なお、VOCALOID POINTで購入できるモジュールに関してはP.010～P.011に掲載されているほかにも多数存在する。

プレイ中の要素 [編集]

概要 [編集]



『初音ミク Project DIVA Arcade』のメインである演奏パートでは、ハイモデルの『VOCALOID』たちが歌って踊る中、画面上に表示されたターゲットアイコンにメロディアイコンが重なる瞬間に合わせてアイコンと同じボタンを押していく。成功するとクリアゲージが上昇して歌が流れ続け、楽曲が終わるまでにゲージが設定された値に達すればステージクリアとなる。ただし、タイミング（これによる評価の違いについては下記を参照）を誤るなどして失敗するとライフゲージが減少、通常モード時はこれが0になると途中ゲームオーバーとなるほか、楽曲終了時に達成度が足りなかったときもゲームオーバーとなる。

画面の見方 [編集]



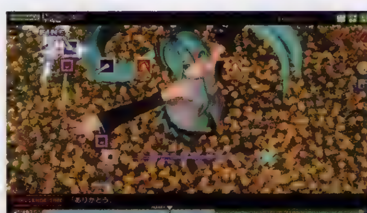
①メロディアイコン
ターゲットアイコンと重なったときにボタンを押そう。
②ターゲットアイコン
押すボタンとタイミングをこのアイコンが表している。
③歌詞
歌詞が表示される。
④ライフゲージ
通常モード時にこのゲージが無くなるとゲームオーバーとなる。
⑤クリアゲージ
一曲のプレイが終わったときに、このゲージが「STAGE CLEAR」のラインを越えていればステージクリアとなる。

マーカーについて [編集]

演奏パートに出現するメロディアイコンは「○」、「×」、「□」、「△」の4種類となっているが、難易度でEASYを選んだ場合はメロディアイコンの構成がほぼ「○」、「×」の二つのみ。また、主に難易度HARD以上で出現する特殊なマーカーとして、下記の二つが出現する。

・同時押しマーカー
二つ以上のメロディアイコンを同時押しするという指示で、マーカー同士がラインでつながっている。

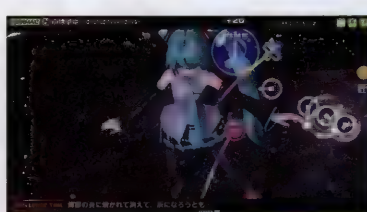
・ホールドマーカー
メロディアイコンに合わせてボタンを押し続けるという指示で、下部に「HOLD」と表示されているのが目印。押し続けた分スコアが上昇するのが特徴である。



同時押しマーカーやホールドマーカーは毎回出るタイミングは同じなので、譜面を覚えて対応しよう。

Challenge Time [編集]

楽曲の特定の個所にたどり着くと、EASYとNORMALを選択したときには「Challenge Time」がスタートする。この間はメロディアイコンの軌跡がレインボーで表示され、失敗してもライフゲージが減らなくなる。



CHALLENGE TIMEに入ると、マーカーが虹色の残像を残す。より美麗になった画面に見とれてしまってもLIFEゲージは減少しないから問題無し!?

評価 [編集]

メロディアイコンに合わせてボタンを押すと、そのタイミングの精度に応じて「COOL」、「FINE」、「SAFE」、「SAD」、「WORST」の5種類の評価が下される。このうち、「COOL」と「FINE」のときのみコンボが継続するが、たたくボタンが違ったときに表示される色違いの「COOL」、「FINE」の場合はコンボが途切れてしまう。また、「SAD」と「WORST」はライフゲージが減少する。

モジュール！　ばっくばく！
モジュール説明



初音ミクに着せる衣装はどれだ!?

初音ミク　モジュールコレクション

『初音ミク Project DIVA Arcade』の稼働に先駆けて、作中に登場する魅力的な衣装の一部をご紹介。可憐な歌姫の美しさをご覧あれ。

『初音ミク Project DIVA Arcade』では、VOCALOID POINTを使うことで、さまざまなモジュールを入手できる。手に入れたモジュールはミクに着てもらうことが可能で、曲演奏中は選択したモジュールを身にまとって歌ってくれるぞ。じっくりと観賞したい人は、PV鑑賞モード（プレイヤーは操作せず、PVだけが流れるモード）を活用するといいだろう。



スクール

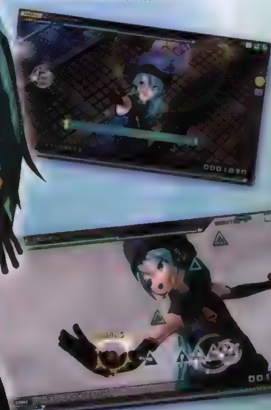
スカートの丈が絶妙な学生服風のモジュール。清楚な白いカラーに包まれて、透明感のあるミクの美しさがより一層映える。





スノウ

帽子から流れる髪に注目。ツインテールではないミクを見ることができる貴重なモジュールだ。黒いブーツも似合ってます!





ゴシック

黒を基調にしたシックないでたちのモジュール。スカートにプリントされた音符がアクセントとなり、ミクのかわいらしさとマッチ!





チャイナ

チャイナドレスを基調としながらも、ちょっと短いスカートとオーバーニーソックスが織り成す絶対領域を保持するミクに萌え!





にゃんこ

萌えの定番アイテム「ネコ耳」もミクが装着すると一風変わった新鮮さが。サスペンダーやブーツが個性的なモジュールだ。





ねむねむ

キュートなパジャマ姿にドキドキ。ミクの健康的な手足に見とれてしまうこと間違いなし。足元のかわいらしいシューズにも注目。





ハートハンター

背中にある羽のブラックと服のピンク色のコーディネートが小悪魔チックな魅力を放つ。ちらりと見せるへそ周りもキュート!!

パンク

黒を中心としたいかにもパンクで激しいモジュール。ホットパンツは反則的な魅力にあふれすぎっ!! お腹の★もカワイイ!

パイレーツ

ミクが海賊女王になっちゃった!? グリーン系の髪とスカートのおかげでレッド系のジャケットが際立つ! 編み上げブーツもGood!

フェアリー

名前のとおり、まさに"妖精"といったいでたち。羽をイメージさせる髪型とひざ下の生足でボクらの心をグッとつかむ!

プリンセス

かわいいお姫様チックな衣装に身を包むモジュール。ピンクとクリーム系のしま模様のハイソックスから目が離せない!

ホワイトドレス

純白のドレス、ヴェールのなかに明るいピンクのリボンでワンポイント。いかにも清純といったミクにもうメロメロ……。

長島☆自演乙☆雄一郎 選手

本日のヒトコト!

いろんな衣装のミクは最高にかわいいんですが、モジュールを変えると画面まで変わるところに感動!! ミクといえば、ツインテール。そうじゃないミクはレアじゃないでしょうか!

長島☆自演乙☆雄一郎と杏野はるなのコスプレレポートはP14から!

つい に 移 ━━━━━━━━━━ !!!!!

初音ミク Project DIVA Arcade 収録楽曲

ロケテスト版の収録楽曲を公募からの採用楽曲&新規採用楽曲の紹介とともに一挙公開! 製品版に向けて、お気に入り曲を探しちゃおう!

ニコニコ動画PVコンテスト採用楽曲

2009年10月にニコニコ動画上で実施された楽曲募集コンテストには、なんと200曲以上の楽曲が集まった。ここで五つの楽曲の入選作品が決まると、今度はニコニコ動画上でPSP版のエディットモードを使ったPV&演奏パートエディットデータの募集が開始され、こちらでも100件を超える応募を記録。ここから一つの楽曲につき二つのエディットデータが採用され、10作品が『初音ミク Project DIVA Arcade』に収録されることとなった。本項で紹介するのは、そんなミクを愛する者たちの手で作られた珠玉の作品たちである。また、アーケード版で新規採用された楽曲もチェックしていく。

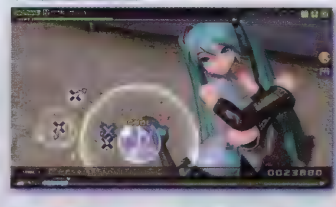
なお、募集要項では入選曲は5曲までだったが、応募多数につきさらに6曲の採用が決まり、PVエディットコンテストも既に結果発表を終えている。こちらの6曲(PVは1曲につき一つ)は稼動後にアップデート配信されるとのこと。待ち切れない人は公式サイトで入選動画をチェックしとけ!

片想いサンバ

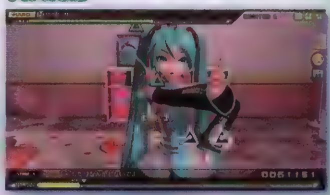
作詞・作曲:オワタP　編曲:オワタP

ミクがマシンガンのように"片想い"の気持ちを撃ち込んでいく高速サンバ。歌唱は高速だが、トラック部分やミクの声作りが何だかふわふわとしていて、かわいらしくかつ楽しい曲に仕上がっている。NORMALはイントロの腰振りダンスがとても可愛らしく必見。また、背景に使われた画像のアイディアもインパクト大だ。HARDは歌詞にマッチしたミクの表情が見所。また、楽曲のポイントである「〜よ」の部分が「△」ボタンとなっており遊びも効いている。

NORMAL　PV製作者:ピジョン



HARD　PV製作者:佳崎未有



サヨナラ・グッバイ

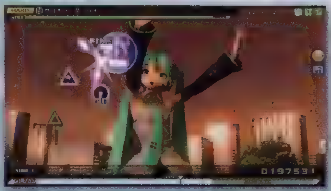
[illegible]

お別れを暗示させる悲しげな歌詞を、ミクが明るくアップテンポなポップスとして前向きに歌い上げていく、聴きやすくノリやすいスタンダードなナンバー。NORMALは演奏パートが分かりやすく簡単になっている分、ミクを可愛く見せることにこだわった作品である。ラストで黒板がアップになる演出も印象的。HARDはスピード感のあるカットとストップモーションのメリハリがノリを演出する。サビの終わりの「サヨナラ・グッバイ」のカットも印象的だ。

NORMAL　PV製作者:ピジョン



HARD　PV製作者:mistieue

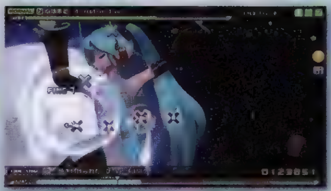


崩壊歌姫 -disruptive diva-

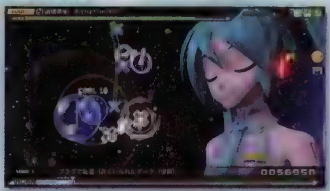
作詞・作曲:マチゲリータ　編曲:マチゲリータ

パイプオルガンとミクの高音が絡み合うイントロが、荘厳なオケトラックと歌詞が形作る暗く妖しげな世界への没入を促す、ぜひ"ゴシック"モジュールでプレイしてみたい一曲。変則的なリズムとノリのよいメロディはリズムゲーム向きで、かなりのヘビーローテーションが予想される。PVはNORMAL、HARDともにダークな世界観をさらに押し広げるような演出が組み込まれており、またリズムに合わせたカットの"トメハネ"も秀逸で高揚をいざなう。

NORMAL　PV製作者:ari



HARD　PV製作者:ALIN



ZIGG-ZAGG

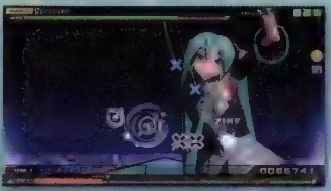
[illegible]

キラキラでピコピコなウワモノにかわいらしくも切ないミクの歌声が映える哀愁系テクノポップ。ちょっぴりエレクトロな味付けがなされた歌詞の内奥には、"不器用な子の努力"という物語が潜んでいる。NORMALはゆっくりと動いていくカメラと楽曲がマッチしており、HARDは表情豊かなミクを印象的なカットでとらえている。どちらもノリやすい四つ打ちリズムとメロディを起点に演奏パートが組まれているので、たたきが楽しいことは請け合いだ。

NORMAL　PV製作者:クロラム



HARD　PV製作者:シェル



ナイトメア☆パーティーナイト

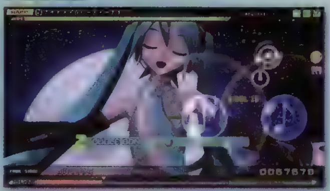
[illegible]

ミクの歌う和風な歌詞&メロディと、エナジー系のハイテンションかつハードコアなリズムトラックが見事に調和した、不思議な雰囲気をまとった、それでいて大変にノレる一曲。NORMALは二人による合作。忙し過ぎず暇過ぎない。程よい密度の演奏パートとダイナミックに展開するPVが指も目も同時に楽しませてくる。HARDは緩急のついたカメラワークがミクを華麗に映し出す。ホワイトアウト演出など、印象的なカットが豊富で飽きがこない。

NORMAL　PV製作者:A-6



HARD　PV製作者:siraki



初音ミク Project DIVA Arcade 新規採用楽曲

星屑ユートピア

「星屑ユートピア」はピアノとベースをメインにロックな曲調で展開し、星空を見上げながら届かぬ思いを歌う切なさあふれる楽曲だ。プレイ中は夜景をバックに巡音ルカが歌う姿に注目。3月9日に開催された「ミクの日感謝祭」で公開された大人の魅力あふれるダンスを披露してくれるぞ。

この曲を作った“otetsu”氏は巡音ルカが発売した当日に「星屑ユートピア」をニコニコ動画で発表。そして、そのクオリティの高さが大評判となり再生数は瞬く間に急上昇。翌日にはVOCALOID殿堂入りを果たし、2日で20万再生を達成。巡音ルカを語る上では外せないほどの“名プロデューサー”と言っても過言ではないだろう。



Magical Sound Shower

跳馬・美女・絶景。ドライブを盛り立てるのは踏み切ったアクセルから解き放たれるスピード感、爆音に鳴り響くカーステレオ、雲一つ見えない青い空、流れゆく風……そして助手席に乗せる美女は初音ミク!?

なんとSEGAが誇る往年の名作『OutRun』シリーズを代表するゲーム内の楽曲「Magical Sound Shower」に“kusemono”氏が歌詞を加えたものが公開され大好評。めでたく『初音ミク Project DIVA Arcade』に採用となった。ラテン調のBGMに合わせてプールで歌い踊るミクが絶妙にマッチ。パイレーツやスイムウェアなどの海や夏に合わせたモジュールに変えれば、暑い夏も最高に楽しく過ごせるはずだ。



StargazeR

作詞・作曲：骨盤P　編曲：骨盤P

様々なジャンルのメタルやロックを生み出すアーティストとして名を馳せる“骨盤P”の「StargazeR」。力強く歌う初音ミク、胸に響くメッセージ、心地よいドラムとギターが組み合わさった、これぞガールズロックにふさわしい1曲。ニコニコ動画では音楽好きの少年と初音ミクの出会いを描いた青春ストーリー「ねぎだけでじゅうぶんですよ」が「StargazeR」のPVとして公開。これが多くの視聴者の心をつかみ、2年がたった今でも高い支持を得ている。

ゲームプレイ中は大勢の観客が居るライブステージで歌う初音ミクが登場。まるで本物のコンサートのような迫力を見せてくれるので、うまくプレイできたときの一体感は格別だろう。



孤独の果て

ギターと鏡音リンでメインに活動し、作曲からオリジナルCD販売などで活躍を見せている“光収容”。ロック好きユーザーから多大な支持を得ており、「孤独の果て」もガッチガチのギターとベースで構成された正統派なロックに鏡音リンの幼さを感じさせない張りのあるボーカルが見事に融合されている。

楽曲のクオリティもさることながら、導入されているムービーも、数あるPVの中でも群を抜く完成度の高さが認められ、本作“初音ミク Project DIVA Arcade”唯一のムービーベースのPVとして採用が決定。これに向けて間奏部分のギターソロを再演奏＆ムービー担当の“NEGI”がHD画質に再編集を担当してパワーアップ。



●ロケテスト版　全収録楽曲リスト

タイトル	作曲者 (Music)	作詞者 (Lyrics)	編曲者 (Arranger)
恋は戦争	ryo	ryo	ryo
ワールドイズマイン	ryo	ryo	ryo
その一秒スローモーション	ryo	ryo	ryo
ひねくれ者	ryo	ryo	ryo
メルト	ryo	ryo	ryo
Far Away	kz	kz	kz
ストロボナイツ	kz	yae	kz
Star Story	kz	kz	kz
Last Night, Good Night	kz	kz	kz
Packaged	kz	kz	kz
雨のちSweet*Drops	OSTER project	OSTER project	OSTER project
マージナル	OSTER project	OSTER project	OSTER project
フキゲンワルツ	OSTER project	OSTER project	OSTER project
ミラクルペイント	OSTER project	OSTER project	OSTER project
Dreaming Leaf -ユメミルコトノハ-	OSTER project	OSTER project	OSTER project
恋スルVOC@LOID	OSTER project	OSTER project	OSTER project
荒野と森と魔法の歌	トラボルタ	トラボルタ	トラボルタ
いのちの歌	トラボルタ	トラボルタ	トラボルタ
ハト	秦野P	秦野P	秦野P
moon	iroha(sasaki)	はっか＋iroha(sasaki)	iroha(sasaki)
みくみく菌にご注意♪	はやや	はやや	はやや
The secret garden	神前 暁	畑 亜貴	神前 暁
Dear cocoa girls	神前 暁	畑 亜貴	神前 暁
天鵞絨アラベスク	畑 亜貴	畑 亜貴	並木晃一
ラブリスト更新中?	畑 亜貴	畑 亜貴	並木晃一
Ievan Polkka	フィンランド民謡	(表記なし)	Otomania
みくみくにしてあげる♪【してやんよ】	ika_mo	ika_mo	ika_mo
金の聖夜霜雪に朽ちて	デッドボールP	デッドボールP	デッドボールP
えれくとりっく・えんじぇぅ	ヤスオ	ヤスオ	ヤスオ
あなたの歌姫	azuma	azuma	azuma
初音ミクの消失	cosMo@暴走P	cosMo@暴走P	cosMo@暴走P
Magical Sound Shower	HIRO	Kusemono/SWANTONE	Kusemono/SWANTONE
星屑ユートピア	otetsu	otetsu	otetsu
StargazeR	骨盤P	骨盤P	骨盤P
孤独の果て	光収容	光収容	光収容
片想いサンバ	オワタP	オワタP	オワタP
サヨナラ・グッバイ	のぼる↑	のぼる↑	のぼる↑
崩壊歌姫 -disruptive diva-	マチゲリータ	マチゲリータ	マチゲリータ
ZIGG-ZAGG	Junky	Junky	Junky
ナイトメア☆パーティーナイト	くちばし	くちばし	くちばし



長島☆自演乙☆雄一郎×杏野はるな コスプレゲーム対決

コスプレグラフィティ



ゲームアイドル「杏野はるな」vs. K-1MAX 日本王者「長島☆自演乙☆雄一郎」のゲーム対決が月刊アルカディア誌上で実現! 結果は……!?



今日はゲームで長島☆自演乙☆雄一郎選手に挑戦!





『初音ミク Project 対

ゲームアイドル vs. K-1 MAX 日本王者



杏野はるな

ゲームなら私でも勝てました。イエイ!!



杏野式ボタンの押し方

杏野はるな
プロフィール

世界から注目されている「ゲームアイドル」。自身で「杏野はるなのレトロゲーム読本」(文苑堂)を執筆するなど、自身が生まれる前のゲームに造詣が深い。コレクションもゲーム、攻略本、ゲーム雑誌、関連グッズなど多岐にわたっている。

夢の(!?)対決がここに実現!!

ゲームアイドル「杏野はるな」がK-1 WORLD MAX 2010 ～ -70kg Japan Tournament ～王者の「長島☆自演乙☆雄一郎」選手に挑戦状をたたき付けた!!

挑戦状といっても、もちろん格闘技じゃあありません。『初音ミク Project DIVA Arcade』で対決をする、というもの。長島☆自演乙☆雄一郎選手といえばもちろんコスプレ。ということで二人ともに「初音ミク」のコスプレをしての対決と相成りました。

さすが二人ともコスプレは堂に入ったもの。杏野はるな選手も長島☆自演乙☆雄一郎選手も「初音ミク」の服装を着こなしており「コスプレ対決」は両者引き分け。ゲームで決着を付けることになりました！





DIVA Arcade』

決!!



リズムアクションゲームは初めて、という長島選手は、最初は苦戦していたものの持ち前の反射神経と動体視力……そして「初音ミク愛」を生かし、初挑戦ながらNORMALをクリアするという快挙。さすが日本王者。しかし杏野選手がゲーマーとしての意地を見せ、達成度90%を超えるスコアをたたき出し勝負アリ。さすがのK-1 MAX 日本王者もゲームでは勝てませんでした。またリベンジ対決が開催されるかも!?



長島☆自演乙☆雄一郎



長島式ボタンの押し方

長島☆自演乙☆雄一郎
プロフィール

コスプレイヤー兼K-1ファイター。2010年「K-1 WORLD MAX 2010 ～ -70kg Japan Tournament ～」にて史上初の全試合K.O.勝利を決めて優勝を果たし、王者の座を射止めた。インターネット掲示板の2ちゃんねるで記者も務めている。

プロの犯行!!

イラストレーター PICK UP『憂』

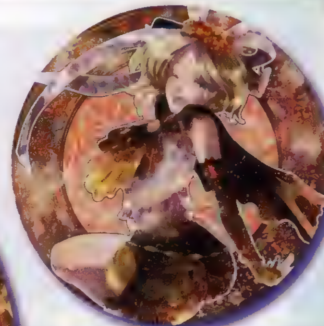
今回初音ミクの描き下ろしを描いたイラストレーター「憂」さん。その美麗なイラストを紹介するとともに、今回のイラストの完成するまでを紹介!



VOCALOIDOLL colors
meiko



VOCALOIDOLL colors
miku



VOCALOIDOLL colors
rin



VOCALOIDOLL colors
kaito



VOCALOIDOLL colors
len

連作「VOCALOIDOLL colors」の中にはかならず花が入っており、それらの花言葉がそれぞれのVOCALOIDへの憂さんの思いが込められたメッセージとなっている。

FANTASTIC VOCALOID WORLD



DEBUTANTE 1



DEBUTANTE 2



DEBUTANTE 3

DEBUTANTEシリーズは同名のVOCALOID CDのジャケットとして描かれた連作である。

VOCALOIDOLL
miku



ホームページ『アルカディアの扉』	http://arcadia-art.com/
PIAPRO	http://piapro.jp/radu/
pixiv	http://www.pixiv.jp/member.php?id=75084

イラストレーター『憂』

2001年にMissSurfersparadise2001で入選したことを皮切りにイラストレーターとして活躍。PIAPROやPixivに初音ミクなどのVOCALOIDのイラストを投稿すると、初音ミクファンの間でも一躍人気イラストレーターとなり、ランキングの上位に常に位置している。

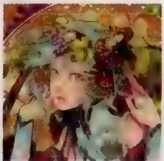
初音ミク Project DIVA Arcade ICカードデコレーションシール





Project DIVA Arcade
初音ミク





ードデコレーションシールのイラストは『初音ミク Project DIVA Arcade』ゲーム内及びICカードデザインには使用されておりません。

【描いてみた】初音ミク ～フェアリー～ が完成するまで!!

【初音ミク】



扉ページに大きく描かれている初音ミクの描き下ろしイラストが完成するまでのポイントを憂さん本人に語ってもらった!

①構図を決めます



筆ツールで大まかな構図のラフを描きます。「どこに何をどのくらいの大きさでどういう風に描くか」ということをメモしておきます。

②ラフを決めます



構図が決まったら人物や背景を細かく描いていきます。ロッド型のマイクなどのデザインもここで決めておきました。

③人物の下描きをします



詳細に描いていきます。この線が主線になるので、取りこぼしの無いように、描きたいモチーフはここで描いておきます。

④人物の下塗りをします



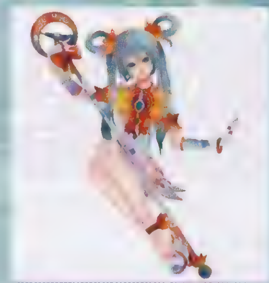
薄い色を使ってベースの色を塗っていきます。この上からどんどん色を重ねていくので最初は明るい色から始めました。

⑤背景の下描きをします



人物の形が決まったら、合わせて背景の下描きをします。円形を中心に、流れるようなモチーフを組み合わせることにしました。

⑥下塗りに模様を加えます



幾何学の図形を作成して、リボンなど、絵のポイントになる個所に重ねました。ちょっとだけ色に変化が現れました。

⑦影を描きます



薄い紫と灰色を使って全体に影を描きました。はみ出したところは消しゴムで消します。立体的になったかな?

⑧色を調整します



肌の色が青白っぽい色になってしまったので、色調補正などを使って、黄色味のある健康的な色に変更しました。

⑨装飾を描きます



筆ツールや図形ツールで装飾を描きます。今回は花飾りのデザインに似た黄色いフリージアをモチーフに作成してみました。

⑩装飾を塗ります



人物の服の色に合わせて金色に塗っていきます。キラキラとした雰囲気を出すために光の方向を気にしながら色を置いていきます。

⑪背景を描きます

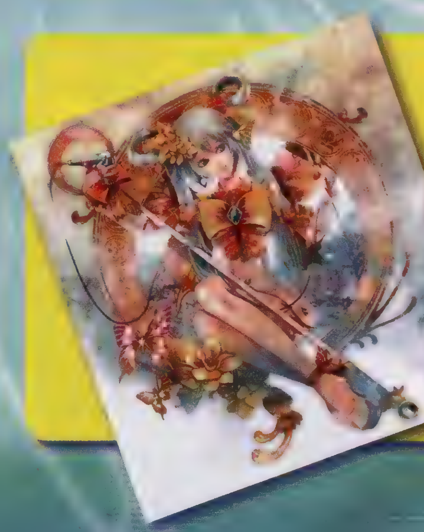


背景に青色を置いて全体を締めます。上からあらかじめスキャンしておいたぼろ布の画像を重ねてざらっとした質感を与えました。

⑫塗り起こしていきます



光や反射した部分などをていねいに塗り起こします。髪の毛の一本一本や、襟ぐりの奥まったところもここで描いておきました。



完成!!

白い光の粒などをアクセントに加えて全体が光り輝いているような雰囲気にしてみました。そのほか、表情を変更したり髪色に青みを追加するなど微調整を繰り返していき、そして完成となります。

『初音ミクProject DIVA Arcade』生みの親、開発者へ突撃インタビュー!!





Pとは……ニコニコ動画などで楽曲を製作し、アップする人のこと。プロデューサーの略称で、その前の部分にハンドルネームを付けて○○Pと呼ばれるのが基本。


PSPからアーケードへ移植するにあたっての苦労は?
初音ミクの『かわいさ』の維持ですね
アーケード版でハイエンド化するとシェーディングが3Dモデルにかかる
そのままだと初音ミクがかわいくないかわいらしく見せるシェーディングはどうしたらいいか……
PSP版
アーケード版
そこの調整ばかりでしたよね
初音ミクのかわいらしさをいかにブレさせないか
悩みましたね
しかも『男の萌え』を押し付けちゃいけない女性ファンもいる女性ファンにとっても『かわいい』必要があるんです
最後に、今後の展望についてお聞かせください



"初音ミク愛"あふれるお二人が開発した『初音ミク Project DIVA Arcade』に期待だ!!

天杉貴志(テンスギタカシ)(イラストレーター兼漫画家)
HP:http://www007.upp.so-net.ne.jp/nekonoji/

初音ミク
スペシャル

プライズワンダーランド

ファンの皆さまお待たせいたしました。久々に復活のプライズワンダーランドの時間がやってまいりました！今月は初音ミクのプライズを一挙に公開。現在大人気の「VOCALOID 初音ミク プレミアムフィギュア」の魅力に加え、最新の情報をどどーんと公開しちゃいます!!

VOCALOID 初音ミク プレミアムフィギュア大解剖!!



ミクフィンガー

爪にはきれいにマニキュア(?)が塗られている。細かいところまでていねいに仕上げられているのがうれしい。ファンとしてはすみずみまで楽しみたいのだ！

ミクアイ



髪の色に合わせて瞳も青く塗られているのもポイントが高い。こういう小さいところにこだわっているのが「いい仕事」だ！

ミクリップ



あのかわいらしい歌声を奏でる口もしっかり再現。そのうちこの口が動き出して名前を言ってくれないかな……と本気で妄想したり!!

ミクヒップ



スカートのひらひらの質感が良い感じ。こういう服の微妙な感じがフィギュア全体の躍動感を出すんですよ！

ミクレッグ



くつ下のしわが、これもまた初音ミクの動きを表現してます。この細い足首で、踊っているんだなあなんて感心してしまったり。

PRESENT

3名様

「VOCALOID 初音ミク プレミアムフィギュア」を3名様にプレゼント！ 詳しくは003ページをご覧ください。

I ♥ PRiZE

ますます広がる 初音ミク プライズワールド

初音ミクのプライズは、下に紹介しているものが今までに出たもの。そして現在、左ページで紹介している『VOCALOID 初音ミク プレミアムフィギュア』と『VOCALOID 初音ミク オルゴールフィギュア Ver.1.5』がゲームセンターに登場中のアイテムだ。初音ミクファンならば当然フルコンプしているよね？　そしてさらに6月の『初音ミク Project DIVA Arcade』の稼動に合わせて専用のICカードケースが登場予定だ。ゲームをプレイするときにポケットからこのICカードケースを出せば「こいつ……デキる！」と思わせられるぞ！

VOCALOID 初音ミク オルゴールフィギュアVer.1.5

オルゴールの上に乗ったフィギュアがキュート♡





登場中／全2種
『VOCALOID 初音ミク オルゴールフィギュア』がVer.1.5となって帰ってきたぞ。前のバージョンと一緒に机に飾ろう！

初音ミク Project DIVA Arcade 専用ICカードケース

ポケットにいつも初音ミク

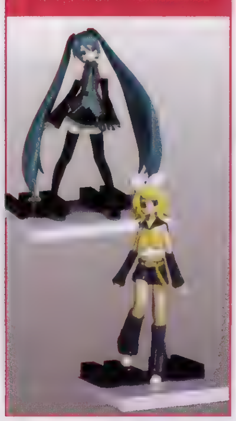


6月登場予定／全3種
『初音ミク Project DIVA Arcade』の稼動に合わせて専用のICカードケースが登場。3種類とも手に入れて、その日の気分に合わせて使っていきたいね。

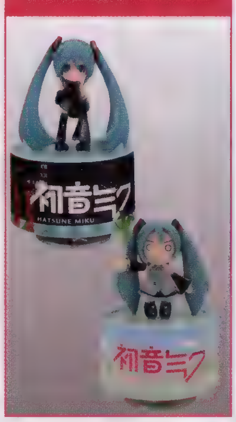
PLAY BACK 初音ミク プライズ!!

君はいくつ持っているかな？

VOCALOID 初音ミク エクストラフィギュア



VOCALOID 初音ミク オルゴールフィギュア



VOCALOID 初音ミク エクストラフィギュア Ver.1.5



初音ミク -Project DIVA- プレミアムフィギュア



人気に応えて帰ってくるぞ!!
VOCALOID 初音ミク ヴィネッティアムキュート



全4種
大人気だった『VOCALOID 初音ミク ヴィネッティアムキュート』が帰ってくるぞ！　手に入れ損ねた人はここでゲットせよ！

2010年7月再登場予定!!

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新情報を、今月は1ページ拡大してお届け！　空を舞台にしたあの衝撃作のさらなる展開に加え、『KOF』大好き声優・市来氏のコラムもスタートするぞ。携帯アプリやグッズの情報にも要注目！



シューティングバトルの舞台は「空」から「時空」へ!?

革新的シューティング作として好評の『KOF スカイステージ』(以下『KOF SS』)が、NEOGEO作品伝家の宝刀・タイムマシンの力でさらなる進化を遂げた！　総勢10名となった参戦キャラクターたちの、時代も世界も常識の数々(!?)も越えた大活劇がここに幕を開ける!!

NEOGEO HEROES ～ Ultimate Shooting ～

■対応ハード	PSP
■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	ヒーローズ・シューティング
■発売日	7月29日発売予定
■価格	4,800円(税込)

アーケードでおなじみ「KOF SS」のメンバーに加え……

イラスト:ヒロアキ

タイムマシンで英雄たちが集結!?

アーケード版では『KOF』の世界が舞台となっていた『KOF SS』が、『ワールドヒーローズ』のブラウン博士とタイムマシンを中心とした新ストーリーで大幅パワーアップ！　右記の通り『月華の剣士』、『メタルスラッグ』、『サムライスピリッツ』に加え、なんと『ASO』からも英雄が登場！

夢の競演がここに!



あらゆるNEOGEO作品のキャラが勢揃いだ。会話シーンはすべて見ておきたい!

4人のNEOGEOキャラがシューティングに参戦!!



一条あかり

イラスト:TONKO

『月華の剣士』からはあかりが参戦!　今回も色男へのアプローチや、大暴走は見られるのか!?　ちなみに写真の式神・六合は、Lv3必殺技だ。



『メタルスラッグ』からは我らが隊長・マルコがおなじみのトンデモ火器を携えて参戦! 写真の通り、ボムでは万能戦車メタルスラッグが登場する。実はメタルスラッグは空も飛べたというのか!?

マルコ・ロッシ

イラスト:AKIO

『サムライスピリッツ』からは人気の和風メイド・いろはが登場。『クイーンズゲイト』から引き続き、唯々月たすく氏が描くいろはが会話シーンで見られる!　写真の夕鶴の舞(ボム)の演出も気になる!?





いろは

イラスト:唯々月たすく



『ASO』のSYDⅢのパイロットの姿が、ついに初公開!?　機体のアーマーの再現率にも要注目だ!



SYDⅢ(パイロット)

イラスト:北千里

ステージ分岐で充実のボリューム！

各キャラが特有の必殺技を駆使して戦う縦スクロールシューティング、というコンセプトは『KOF SS』と共通しているが、本作と『KOF SS』との大きな違いは、なんといってもステージの多さ！ 『KOF SS』では分岐の結果はボスの違いのみだったが、本作では分岐によってステージそのものが変化し、エンディングも全く違ったものになるぞ。

各エンディングなどが確認できる「ミュージアムモード」で達成度は逐一チェックできる。ぜひ10キャラクター全員の全ルート制覇を目指してほしい！

見よ！ この分岐の多さ!!



面が進むごとに枝分かれしていく、この分岐パターンの多さで『KOF SS』をしのぐボリュームを実現！ ちなみに画面下に居るナイスミドルが、『ワーヒー』でおなじみのブラウン博士だ。

ルートによっては……!?



『KOF SS』でもプレイヤーキャラがボスとして登場していたが、本作でもマルコやSYDⅢパイロットがボスとなる面が登場。このサンダーアーマーは回避できるのか!?

多彩なモードでやりこみ度も高い！

本作では各キャラごとのストーリーとマルチエンディングが楽しめる「ストーリーモード」のほかにも、特徴的なモードが用意されている。果てしない課題に挑戦する「チャレンジモード」には2種類のものが用意されており、腕を磨きたい初心者から極みを目指す上級者まで、広いプレイヤー層にオススメだ。

NEOGEOからの挑戦状!?



2つのチャレンジモード

本作のチャレンジの内容は、各ボスとの激しい連戦を勝ち抜く「サバイバルモード」(上写真)と、難解なミッションに挑戦する「サブジェクトモード」(下写真)の2種類。どちらも歯ごたえ十分だ！





フル画面で楽しめる「縦持ち」実装！

本作ではなんと、オプションの設定によってPSP本体を縦持ちにして操作できる！ 画面サイズも見ての通り拡大するので、ストーリーモードのキャライラストなども特大サイズで観賞できるぞ。縦持ちでの操作感は、ぜひ一度は体験してみてほしい未知の領域だ！

※写真はハメコミ画面です

さらに「マルチプレイモード」では、PSPのアドホック通信機能を使っての対戦プレイが可能！ 『KOF SS』でも好評のシューティングによる対戦が、本作では10キャラクターという多彩な対戦の組み合わせで楽しむことができるぞ。各キャラクターの3種類の必殺技とボム、そしてガードなどの特徴的なシステムを駆使して、対戦の頂点を目指そう！

これらのチャレンジなどの各モードを極めていけば、ゲーム内でのうれしい特典も……？ 君はすべてのモードを、最後まで極めることができるか!?

『KOF SKY STAGE』も収録！ もちろん通信プレイ可能!!

本作にはアーケード版『KOF SS』も完全収録されており、「スカイステージモード」を選択することでプレイすることができる。アーケード版を忠実に移植した内容になっているぞ。

さらに「マルチプレイモード」ではアドホックを利用した白熱の通信対戦が楽しめる。なお、『KOF SKY STAGE』限定で2人協力プレイも可能！ 縦持ち操作にも対応しているので、画面サイズや操作感などが一味違うプレイが楽しめるぞ。



このソフト1本で2つの作品が楽しめる、まさに二度おいしい仕様。場所を問わず、アーケードでの対戦に備えた練習も可能!?

※画面は開発中のものです。

声優 市来光弘の挑戦 いくぜ闘劇'10

第1回 編集部を訪問したぜ！

ついに始まった、僕、市来光弘のコラム。おっとAB同時押し(緊急回避)はごめんだぜ！ せっかくだから最後まで読んでくれよな！

まずは、サクッと自己紹介を。「『KOF』に出演したくて声優になった男」……はい これだけで十分ですね。ちなみに僕の使用キャラはテリーと京とリョウ。都内のゲーセンで、頻繁に遊んでるんで、見掛けたら気軽に乱入してね(笑)。

この度、KOF好き声優のウワサを聞きつけたアルカディア編集部から「闘劇『KOF2002UM』で決勝進出を目指しませんか？』というお誘いが。断る理由はありません!! ってなわけで、僕の闘劇「挑戦」レポートがスタート。よろしくね！



やってきたぜ、エンターブレインへ！ まずは編集部の皆さんにご挨拶だ。ドキドキするぜー！

最初に、編集部にご挨拶だ。僕を迎えてくれたのは、編集さんと……あれ、そこにいるのは『KOF』界の有名人、極限堂さん、づねさん、777さん！ さすが編集部、名だたるプレイヤーが『KOF』の対戦中。誘われるまま、3人に挑戦だ。って、あれ？ 今日は修行が目的だっけ？

対戦結果は、まず極限堂さんのK'に、続いてづねさんの庵に、最後は777さんのキムにボコられて……はい、予想以上のスパルタでしたとも。特に極限堂さんの鬼教官ぶりときたら！ 闘劇出場の厳しさを改めて叩き込まれました(泣)。でも、貴重な体験ができてよかったぞ！ 皆さんからアドバイスをいただいてパワーアップ？ 出場予定の闘劇予選は6月6日の「ゲームスポット21」。それまでひたすら修行の日々だ！ 頑張るぞー！



全国レベルのプレイヤーとガチンコ対決。つ、強過ぎる～！

市来光弘プロフィール

『KOF』超大好き声優。最近の出演作は「Angel Beats!」(竹山役) / 「会長はメイド様!」(白川直也役) / 「天体戦士サンレッド」(ナイトマン役)など。3月に開催された『KOF XIII』プレビューイベントで司会役を務める。6月には『KOF XIII』関連の映像にも出演予定。詳細は近日明らかに!?

携帯アプリゲーム Pick Up!!

SNKプレイモアの携帯アプリゲームを紹介していく当コーナー、今回もSNKギャルズが大活躍する作品をピックアップ！　おなじみ"着衣"はお休みですが、むしろ今回は"脱衣"……!?

「戦艦バトル」はここで遊べる！

docomo
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

戦略がモノをいう艦隊戦開始！



ごほうび画像をめくる(?)頭脳戦！

今度のギャルズアイランドシリーズは、由緒正しい戦略ボードゲームである「海戦ゲーム」をテーマとした、夏にふさわしい海を舞台とする頭脳戦。舞台となる5×5マスの戦場にいる見えない敵艦の位置を、各情報から予測して割り出し撃沈していこう。

男女多数のキャラクターが入り乱れる3on3のチーム戦では、撃沈すれば相手のちょっと危ない撃沈時イラストが拝める（もちろん女性キャラ限定）ほか、特定条件を満たせば、描き下ろしのごほうび画像もゲットできるぞ！　最終ステージではコンティニューが不能など難度の高い内容となっているが、制限時間などは無いので、何度でもじっくりと挑戦し、うれし恥ずかしのギャラリーコンプを目指せ!!

5×5マスの海域を制せよ！





5×5と一見狭いように感じるこのエリアも、敵が見えないことによって非常に広大に感じられる。3人のキャラの各艦での連携で、敵が大きく移動する前に位置を特定しよう。

敵も味方も危ないことに!?



海戦ゲームの奥深さに、画像収集のコレクション性をプラス！　ちなみにプレイヤーキャラの味方となるアテナと桃子も、撃沈されるとこの通り。

海の漢ちくわの海戦ゲームは簡単なのだ！

海戦ゲームのキモとなるのは、マスに攻撃が着弾した時の水しぶきの種類。その着弾点の周囲8マスに敵艦が居る場合、普段とは違うしぶきが上がるので、位置を少しずつずらして砲撃し、敵艦の居場所を徐々に特定しよう。

なお、移動と砲撃は同時にできないため、敵が砲撃をしてきた場合はさらに位置が予想できるチャンス！　砲撃は自分のいるマスと周囲8マスにしかできないため、先の水しぶきと合わせて位置特定の材料になるぞ。

必ず艦の能力をチェック！

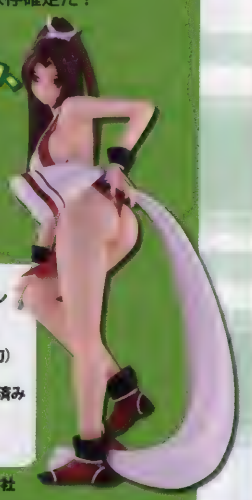


敵艦の移動可能距離は、対戦開始前に必ず覚えるべし。特に敵リーダー艦は移動距離が少なめなので、一度位置を特定できれば追いかけやすい。

関連グッズNEWS

「XIII」版の舞が立体化決定！ 5月中旬から予約受付開始！

『KOF XIII』で華麗な復活を遂げた新生不知火 舞が、早くもフィギュア化決定。最速立体化に加え、ヒップラインに並ならぬこだわりを加えたこの商品、永久保存確定だ！



このヒップライン、まさに日本一！

この後ろ姿とヒップラインに、製作者の魂が篭もっている!? 素肌素材使用、全高約30cmと、飾りがいも十分の逸品だ。夏前に予約を急げ！

製品概要

商品名：「不知火舞ヒップライン ver.（仮）」
発売日：2010年9月下旬予定（予約期間：5月中旬～7月中旬）
価格：未定
形態：コールドキャスト製塗装済み完成品、素肌素材使用
全高：約33cm（1/5スケール）

発売元：アルファマックス株式会社
http://alphamax.jp/

広報さんが聞いたり語ったり　第14回　yuzukoの部屋



SNKプレイモア広報のyuzukoさんのコーナー。「月華の剣士」シリーズでおなじみ、TONKOさんにお話を伺いました！

今回は『NEOGEO HEROES ～ Ultimate Shooting ～』で「一条あかり」のキャライラストを手がけたTONKOさんにご登場いただきます。『月華の剣士』から、かなりたっていますが、久々に「あかり」を描いた感想は？

「『あかり』は好きなキャラなので楽しかったです。"とにかく元気で明るいコ！"というイメージで描きました。『月華』でも重いバックストーリーを背負うキャラ達の中で、『あかり』＆『十三』は癒しの存在だったので。本作の開発陣からも『全身で感情表現する感じで！』と言われてました」

若いのに豪快なところが私も好きです。ゲーム中のデモを見ると、会話も楽しい感じですね～。

「会話は癒されます。攻撃は癖があって通好みのキャラですね。でも『月華』でおなじみの技を使ったりしてて面白いです」

本作はTONKOさんの他、SNKゆかりの人気イラストレーターの方々が各キャラをデザインしていますから、ココも見どころ。ギャラリーがあるので、心ゆくまでたん能できます。現在サイトで公開中のPV最後に「お買い得やでぇ！」という「あかり」からのおススメメッセージが入ってます。ぜひチェックしてみてください。

http://game.snkplaymore.co.jp/official/neogeo_heroes/index.html

今月のゲスト
TONKO



イラストレーター。主なSNK作品は『月華の剣士』『メタルスラッグ』など。今はまっているものは某狩りゲー。

20周年お祝い連載コーナー！

NEOGEO FAN CLUB

NEOGEO 20th

生誕20周年というこの節目を、イラストでお祝いしてしまおうといういうめでてぇコーナー。掲載作品には、SNKプレイモアからコメントまでもらえちゃうのだ！



（東京都　QQQ君）
ネオジオ博士：おお、これは「パルスター」の山崎姉妹ですね。銀河の敵に立ち向かう勇ましさを感じます！



（千葉県　ひよこさん）
yuzuko：人気の女格チーム、みんなはつらつとしてますね！　ユリのパワーにあやかりたいっ!!

SNKプレイモア賞



（福岡県　皐月トミィさん）
TONKO：何でも舞の婚活(?)は続くのか……。
こんなかわいいコを待たせるアンディは罪な男ですね。



（宮城県　はなやか涼子君）
TONKO：捕虜たちは敵軍の元、ひそかに肉体を鍛え任務遂行の時を待つのだ！
版画のようなコントラストと飛び散る汗がストイックです。



（北海道　犬飼多美代さん）
おぐらえいすけ：いつもの不敵なイメージとはまた違った、優しい雰囲気の京ですね。さわやかな風を感じます。



（奈良県　てつみん君）
おぐらえいすけ：そぼ降る雨の中、不敵な笑みを浮かべる二人。決闘の予感……まるで映画のワンシーンのようです。



（東京都　涼助君）
ネオジオ博士：とぼけた感じがモモコらしくてイイですね。水着姿がとってもセクシーです。

NEOGEOイラスト大募集

当コーナーではNEOGEOのイラストを大募集中！　SNKプレイモアのメンバーと一緒に、20周年をお祝いしちゃえ！　詳しい投稿規定は、P82～83の欄外を参照してください。NEOGEO愛を持った奴が相手なら、投稿せざるをえない！

住所：〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
㈱エンターブレイン
アルカディア編集部「NEOGEO FAN CLUB」係
メールアドレス：neogeo20th@arcadiamagazine.com



グレフ×アルカディアが贈る

月刊 G.rev 通信

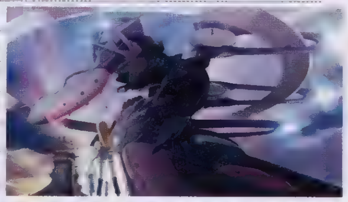
ゲッカン グレフツウシン

今回の当コーナーでは、来月発売「旋光の輪舞DUO」の発売を記念し、作品内年表と、新規追加で導入された対戦バランスの調整データを掲載。

ストーリーモードプレイ時のお供に～一目で分かる「旋光の輪舞」年表

物語以前

宙暦以前	地球外圏（火星あたりまで）が開拓される
大災厄	某国の研究所にて爆発事故発生 その結果、遅効性のウィルス（発症後死亡率がほぼ100%）が全世界に蔓延する
地球離脱	人類滅亡を防ぐため、感染しなかった人類のみ地球を脱出（およそ4～500万人） 既存居住区のある月や宇宙コロニー、火星などのへ移転
S.D.1	「人類議会（the Human Assembly）」設立 第一回 人類会議開催が開かれ、「宙暦（S.D.）」開始、旧国籍の廃止、地球帰還計画開始などが決定される
S.D.10	抗体（ワクチン）は完成せず、地球人類の80%が死亡
S.D.30頃	地球との連絡が途絶え、研究機関が自然消滅　地球人類の絶滅
S.D.119	地球へ帰還するための調査が始まる
S.D.282	"代表者"の地球への帰還開始
S.D.298	人類議会により、地球遺産の研究・開発が禁止になる
S.D.320頃	地球に残された「遺産」や領土を巡って民族間の争いが始まる
S.D.400頃	人類議会の権力が弱まり、複数の「新国家体制」が事実上始動する
S.D.624	複数の民族国家が集結し、アーリア連邦が設立される



旋光の輪舞

S.D.1437	アレッサンドロ：誕生
S.D.1449	アンセル：誕生
S.D.1458	櫻子：誕生　ジャイルズ誕生
S.D.1459	カレル：誕生
S.D.1460	ジャスパー：誕生
S.D.1461	ニーノ：誕生
S.D.1463	カレル：両親死去、ミクリ家の養子になる　フィロメナ：誕生
S.D.1464	アーネチカ：誕生
S.D.1465	ミカ：誕生　ファビアン：誕生　ユルシュル：誕生
S.D.1467	イツカ：誕生
S.D.1468	チャンポ：誕生 リリ：誕生 セオ：誕生 カレル：ミクリ家を出て寮生に
S.D.1470	ルキノ：誕生 アンリ：誕生 忍：誕生 グスタフ：誕生　ディクシー：誕生
S.D.1471	カレル：士官学校入学　レーフ：誕生 ミーツェ誕生
S.D.1473	櫻子：軍入隊 カレル：軍入隊　カレル：軍入隊
S.D.1474	アンセル：旧S.S.S.隊長就任カレル：旧S.S.S.入隊
S.D.1477	櫻子：旧S.S.S.入隊
S.D.1478	大使館占領事件 ミカ：事件により両親死去転校しファビアンと出会う アンセル：事件で重傷を負い、その後病院を脱走 カレルとともに行方不明
S.D.1479	櫻子：軍を辞め、ゴディヴァへ入社
S.D.1480	ミカ：軍入隊ファビアン：軍入隊 カレル：鳴神家へ潜入
S.D.1481	オペラ社事件（生体実験・開発） 櫻子：G.S.O.入社　ツィーラン：ラボから櫻子によって救出 ミカ：S.S.S.へ入隊ファビアン：S.S.S.へ入隊
S.D.1483	櫻子：新部署の隊長就任ツィーラン：G.S.O.入社、櫻子の部隊へ　チャンポ：G.S.O.入社 リリ：軍へ入隊　リリ：軍へ入隊
S.D.1484	鳴神ルキノ誘拐事件派生 チャンポ：櫻子の部隊へ編入 ミカ：S.S.S.小隊隊長就任 リリ：S.S.S.入隊



旋光の輪舞DUO～S.D.1486の時間の流れ

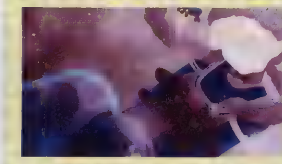
S.D.1486～	ミカ：アーネチカとともにS.S.S.を除隊しフリーに　櫻子：G.S.O火星セクションに新部署設立、トップに就任　ファビアン：S.S.S.の隊長に就任し隊を再編
	火星・ハルモニアを中心に紛争が勃発、事件の黒幕が鳴神ルキノであるといううわさが流される
	ルキノ：「ルカ・ヴェルフェル」を名乗り、イツカとともに独自の活動を開始する
	ルカ：ハルモニア義勇軍と接触
	G.S.O.、S.S.S.が調査のため火星に赴き、ハルモニア義勇軍との間で小競り合いが起こる
	ペルナ：アンセルの事件で行方不明になっていたが、突如出現、各地でさまざまな人物と接触
	櫻子：アンセル事件の追加調査のため 火星にて独自の活動を開始
	レーフ：ルカの素性を知り、両者は決裂
	カレル：アンセルの記憶を移植され、フェイスを名乗り火星に登場
	火星に駐留していた部隊と、フェイスの間で交戦



KEY WORD

●"フォルトナ"の少女

かつて地球を襲った大災厄の悲劇と、その真実を知るとされる少女。実は第1作から存在が示唆されている。余談だが、グレフのシューティングゲーム『ボーダーダウン』のサウンドモチーフとして、ラナタス、ペルナ、ピドートという3種の女性格AIが登場する。



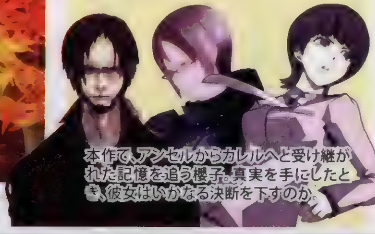
やはり気になるのはペルナとの関係。真相は、ストーリーモードで確かめてほしい。

●大使館占拠事件

S.D.1478年に起こった、テロリストによる占拠事件。だが、それは表向きの発表であり、実際は権力者によるクーデターであった。救出部隊は指揮官であったアンセルを除く全員が死亡。民間人から多くの犠牲者を出した。事件の真相を知ったアンセルはこの事件を起こした政府への復讐を誓い、のちに、陽電子砲強奪事件、鳴神ルキノ誘拐事件を起こす。

●フェイス

S.D.1484、再び歴史の表舞台に姿を現したアンセルはフェイスを名乗り、陽電子砲を強奪。アーリア政府への敵対行動を開始する。アンセルの肉体は、事件の終盤において滅びたが、その記憶はロストテクノロジーによってデータ化された。この記憶はアーリア政府にとってスキャンダラスな内容であったため、政府の一部で、データの解析が試みられる。その試みとして、一連の事件の犯人として政府に捕らえられたカレルへの移植が行なわれたが、カレルの人格は崩壊。自我を失った彼はフェイスを名乗り、記憶に残された憎しみに従い暴走を開始する。



本作で、アンセルからカレルへと受け継がれた記憶を追う櫻子。真実を手にしたとき、彼女はいかなる決断を下すのか。

Xbox360版「旋光の輪舞DUO」(ver.2.10)変更点リスト

キャラクター別変更点

キャラ名	カートリッジ	変更点
レーフ	共通	対射撃防御力アップ／サブ射撃リロード時間短縮
	α	バリア メイン射撃の硬直時間短縮
アンリ	共通	サブ射撃リロード時間短縮／バタフライユニットの爆発範囲&時間アップ／ B.O.S.S.モード時のリフレクトレーザー(M+S)、FINAL B.O.S.S.時のバーニングレーザー(A+M+S)の速度アップ(βの方がαより速い)
	α	バタフライリンクの無敵時間を延長
	β	B.O.S.S.モード時のスパイダーネットの大きさを縮小
ユルシュル	共通	通常弾耐久力ダウン
	α	サブ射撃のリロードを短縮
	β	チャージゲージの本数が増加(5→6)
チャンポ	α	スイートロールのレーザーのダメージ低下
ツィーラン	共通	近接攻撃以外への防御力減少
ジャスパー	共通	B.O.S.S.モード歩行形態(2足形態)が強化／弾幕技の硬直時間が短縮／手裏剣大回転の無敵時間が増加、技中の移動が可能に
ファビアン	β	サブ射撃リロード時間が短縮
忍	共通	メイン射撃の弾速上昇／サブ射撃のリロード時間短縮／通常攻撃に対する防御力上昇
	α	アウトバーストの持続時間が増加／サジタリウス2のダメージ上昇、攻撃範囲増加、カーソル位置が変化／ バリアC フォーメーションアタック持続時間増加
	β	アウトバースト持続時間減少／チャージゲージの分割数増加(4→5)／バリアC フォーメーションアタック持続時間減少
セオ	共通	近接S攻撃のダメージを調整
	β	ルークモード時のメイン射撃の移動後に発生する硬直時間が増加
ルカ	共通	ハイパーブースター使用時のメイン射撃(タメ)のダメージが減少／メイン射撃のタメ時間が減少／メイン射撃の弾速調整、ハイパーブースター使用時の差が大きくなった／疾風の硬直時間減少／旋風の硬直時間短縮、さく裂までの時間短縮
	α	メイン射撃の弾速低下
	β	メイン射撃(タメ)のチャージゲージダウン値が低下
ラナタス	共通	B.O.S.S.モード時のビーム発射速度上昇、ビーム最低射出時間減少
	α	サブ射撃のリロード時間短縮／サブ射撃のビーム速度、ダメージ、持続時間増加／オーバーアーマーの無敵時間微減
	β	サブ射撃のリロード時間短縮／サブ射撃のビーム速度上昇、ダメージ低下／オーバーアーマーの無敵時間微減
ミカ	共通	サブ射撃のリロード時間微増／移動速度微減／フェザーウェーブ攻撃力調整／リモートウィング時の特攻攻撃のナパーム範囲増加
ペルナ	共通	サブ射撃(バリア、ダッシュ)の発射時に、予告ラインが表示されるように／近接攻撃のダメージ減少／移動速度低下
櫻子	共通	スコルピオの弾速調整／ダッシュ スコルピオの軌道変更／フィアーボレーに無敵時間追加／サジタリウスの落下までの時間が短縮／ B.O.S.S.モード時のビーム攻撃(C)、スプレッドミサイル(M+S)攻撃が変更されカートリッジごとに差別化

その他の変更点

システム技	ボム攻撃のハイパービームの持続時間増加

各機体の特徴が明確化

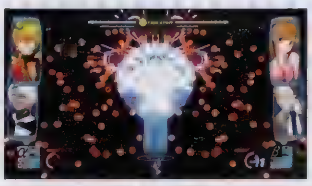
Xbox 360版『旋光の輪舞DUO』では、対戦バランスについてさまざまな修正が入っている。全体的に、微調整レベルの変化が多く、そのキャラの闘い方自体を変えなければならないような大きな変更は無いが、櫻子のように全体的に性能が底上げされたキャラもいる。



ver.2.00で猛威を振るったペルナは弱体化。逆に、厳しい闘いを強いられていた櫻子は大幅強化。

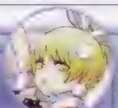
全体的な調整の方向性として、これまでカートリッジごとの性能差があまり無かった機体については差別化が図られている模様。また、似たような性能を持つラナタスとペルナも、違いがより明らかに。

システム面では、ハイパービームの持続時間が延長されている。「B.O.S.S.のビーム攻撃(C)と撃ち合ったとき、相殺が発生してあまりダメージが与えられない」という、以前からの欠点がかなり改善された。持続時間が延びた分、総ダメージ量も増加しているようだ。



この変化によって「B.O.S.S.撃破はエクスプロージョン」という固定概念が覆るか？

ほほーい、「かんれんしょうひん」のおしらせだよ



1/7ペルナちゃんフィギュア、予約開始でーす!!

Xbox 360版『旋光の輪舞DUO』を購入して盛り上がっているであろうセンコロファンの皆さんに、うれしいお知らせ。先日開催された「ワンダーフェスティバル2010冬」に出展され、弊誌119号でも紹介したオーキッドシード製作のフィギュア「旋光の輪舞 ペルナ」だが、ついに正式な予約受付が開始されたぞ。

今号では、前回お見せできなかった背面や、細部の構造も掲載してみた。ポーズや表情のみならず、リボンやフリルの動きにも込められた、製作者の細かいこだわりを感じ取ってほしい。



●旋光の輪舞　ペルナ
発売元：オーキッドシード
原型製作：吉野敦(CARREY)/蘭丸
価格：8700円(税込)
スケール：1/7
全高：約13.5cm（うさぎ除く）
仕様：PVC塗装済み完成品
発売時期：8月予定
▼商品の詳細・予約はこちらから
http://www.orchidseed.co.jp/contents/70ernula/







読者の疑問を解決！ グレフ質問箱

Q 『旋光の輪舞』と『ボーダーダウン』の世界には直接のつながりは無いそうですが、微妙な(?)関連性を感じます。R.A.I.N.システムがペルナの設定につながったりとか、そういうのはあるんですか？
(東京都　ボダソさんからの質問)

A お、鋭い。ペルナの名前が付く前、今の設定とはまったく違った、というのは先月号のマンガでもあった通りなのですが、その後今のペルナを形成する上でそういった発想が出てきたのは事実です。『ボーダーダウン』と『センコロ』は連続した世界としてはつながっていないのですが、何というか一種のパラレルワールド的なものは加味してあります。　**(回答：ディレクターマルヤマ氏)**

Q 『旋光の輪舞Dis-United Order』の「Dis-～」に込められた意味や意図を教えてください。
(東京都　匿名希望さんからの質問)

A 造語に近いのですが、直訳すれば「相容れない秩序・道理」といったニュアンスです。ウチのほかのゲームのように、相変わらずいろんな意味を持たせているのですが、アーリア連邦を示唆する表現でもあるし、今回の三つあるプレイヤー陣営の思惑みたいなものも表しています。ストーリー的にも、前作のように「全員一緒に徒党を組む」ような展開にはならず、最後までそれぞれの……あ、このあたりはぜひ家庭用版で体験してください(笑)。　**(回答：同)**

●グレフさんへの質問の宛先：
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「月刊グレフ通信 グレフ質問箱」係

EXAMU-EXTRA! Vol.13

エクサム エクストラ!

今月は3ページの拡大版で、『アルカナハート3』イラストコンテスト＆人気投票の結果を一挙に発表！ エクサムの新たな挑戦の情報も見逃せません！

『アルカナハート3』イラストコンテスト 入賞作を どっかーん と発表!!



作品は力作ぞろいで、さくらい氏（右）、林氏（左）、まの氏（出演代理・このはぬいぐるみ）のお三方も長時間悩みました！

本誌4月号（No.119）から約2カ月弱の期間で作品を募集しましたイラコンですが、予想以上の多彩かつ多数の力作が集結！ 今回は『アルカナ』開発陣より、原作・脚本のさくらいとおる氏、ディレクターの林和磨氏、デザイナーのまのひろゆき氏をお招きし、本誌スタッフともども受賞作品を選んでいただきました！

さくらいとおる賞



（東京都 のどあめ君）

携帯の壁紙になることを考慮した構成で、中央のハートマークの左側ははぁとのぱんちの軌跡に、右側は冴姫のフラガラッハの軌跡になっていたりと小技もピリッと効いています。このイラストの企画力を大きく評価しました。ありがとうございました！ （原作／脚本／アルカナニート さくらいとおる）

林 和磨賞

『アルカナハート3』といえばヴァイスということで選びました。ちゃんと剣やゴットフリートまで一緒に描いてあったのが決め手になりました。次はぜひ、シャルラッハロートとバルドゥールのバージョンも見てみたいです。（ディレクター 林 和磨）

（東京都 ゲコゲさとる君）



まのひろゆき賞



（大阪府 YU☆3君）

躍動感あふれる犬若姉妹、素敵です。あかねは赤ブルマですか……、良いですね。姉妹に付属している拘束具は、パージモードもいつか動かしてみたいです（そのつもりでデザインを考えていたので）。（キャラクターデザイン／グラフィックチーフ まのひろゆき）

アルカディア賞

（東京都 だっちさん）

作品を見た瞬間、この三人のエンディングを見終えた際の感動がよみがえりました。『アルカナ3』でも屈指の名シーンであるこの幸せな結末、ぜひ皆さんにも待ち受けにし、大切な思い出にしてほしいです！（本誌読者投稿コーナー担当 ちくわ）



フルキャスト努力賞



（千葉県　ミサオ君）

ほぼ全キャラを描いてくださったその努力に、最大限の感謝の気持ちを込めての受賞とさせていただきました。次回（？）は展開予定のメディアを考慮したイラストを心掛けると、もっといい結果につながると思います。ありがとうございました！（さくらいとおる）

サプライズ!?ドロシー賞



（千葉県　N・H君）

ドロシーとその仲間たち、雰囲気がとてもよく出ていて気に入りました。頼子ズとパラセも何だか違和感無いですね。ゲーム中でも、こんな雰囲気を出そうと毎回微妙に勝ち演出を描き足しているのですが、なかなか難しい。（まの ひろゆき）

聖霊之心賞

何と、はるばる台湾からの投稿！　慣れない日本語で一生懸命に書かれたコメントから、アルカナハートへの並々ならぬ愛を感じます。素敵なイラストをありがとうございました。これからも応援よろしくお願いしますね。（林 和磨）

（台湾　兎姫さん）



読者ページ担当者賞



（埼玉県　B級かませ犬君）

リビドー満載で有名な本誌読者投稿コーナーの担当としては、この美脚を魅せつつも全体のバランスを損なわない一枚は見逃せない！　ゲーム中ではめったに見られないこの脚を主軸に据えるという、アイデア自体にも惚れました。（ちくわ）

見事受賞された8作品は「アルカナハートモバイル」で待ち受け画像として配信！

4月号で告知しました通り、今回入賞となりました各作品は、携帯サイト「アルカナハートモバイル」で待ち受け画像として配信されます！　アクセス方法やサイトの最新情報は次ページにて！　なお、今回のイラコンでは、待ち受け画像に適しているかなども（集合イラストなど、キャラが小さい作品は画像にしづらいのです）選考基準の一つとなりました。

また、今回未掲載の力作の数々は、読者投稿コーナー「A-Fro」で今後掲載される可能性がありますのでお楽しみに！

多数のご投稿ありがとうございます！



受賞作品を手に、喜色満面の審査員一同。今後も『アルカナ』への応援、よろしくお願い致します！

審査員一同をうならせた最終選考作品の数々！

最後まで審査員を悩ませ、うれしい悲鳴を上げさせた秀作の数々をば、ここに一部公開！



（千葉県　yas君）

☆超必殺技でマーリン巨大化途中、という妙案が光る一枚。技ありですっ！



（福岡県　宇月絵夢さん）

☆これぞ、あかねの疾走感。構図が非常に面白いです！



（愛知県　御影道行君）

☆カズの腕が某マークに!?地球に優しいアイデア賞！



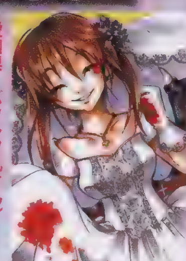
（埼玉県　涼風君）

☆某審査員が「隣にヴァイスが居たら入賞」とこぼした一枚。見よこの迫力！



（福岡県　kasabou君）

☆もしも、春日神宮でお祭りがあったら……？想像を形にしつつ、姉妹の個性も光らせています！



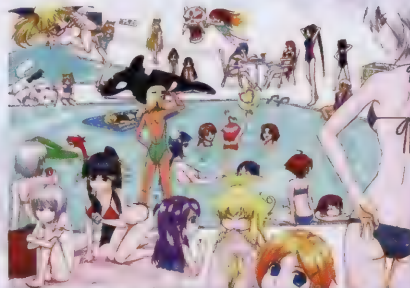
（愛知県　バクレツ丸さん）

☆クラリーチェに花嫁姿とは、実に斬新……って、何か赤いものがッ!?（汗）



（熊本県　UFO君）

☆ネコ状態のミケと、頼子の一幕。甘～い（？）ひとときで癒されます！



（千葉県　またたび君）

☆聖女各員の水着やポーズに、既存のキャライメージにとらわれない面白いアイデアが。開発陣各位も驚いていました！



（茨城県　mikoko君）

☆はぁと作品の中で、リラックス度で抜きん出ていた一枚。これぞいやし系!?



（東京都　良月君）

☆ペトラたちもまた、大事な家族。この幸せが、末長く続きますように！

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX



VV(ぶいつー) ども、VVです。今月はクラ×エルで、日常の一コマを描いてみました。全国のアルカナ好きなヤローども、アイしてるぜー!

エクサムさんよもやま話 開発リポートEX

エクサム新境地に立つ!!

ゆーま こんにちは、エクサム新人広報のゆーまです! 今回は、エクサムが挑戦する新境地の開発リポートをお届けします!

～開発室～

ゆーま こんにちはー! どなたかいらっしゃいませんかー?

ムラニシ こんにちは。

ゆーま あ、新プロジェクト広報課のムラニシさん! いきなりですが、今回の新プロジェクトについて聞かせてください!

ムラニシ はい、今回発表する『ハローキティとまほうのエプロン』は、サンリオキャラクターを使用したキッズカードゲームです。「食育」をテーマとした親子で一緒に楽しめるお料理ゲームで、サンリオ50周年を記念して、ハローキティをはじめとしたほぼ全てのキャラクターが登場します。さまざまなコンテンツとタイアップを展開していきますので、ゲーム以外でもこの「まほうのエプロン」を目にする機会が多くなるのではないでしょうか? エクサムの新しい事業展開として今後取り組んでいきます!

ゆーま 壮大なプロジェクトですね! というか、ムラニシさんさらりとおっしゃってますが、ハローキティ……だと……!? ゆーまもキティちゃんファンとして今後の展開が非常に気になります……! これは続報が楽しみです……!





エクサム広報 ゆーま

台東区在住のエクサム期待の新人広報! 毎朝、お寝坊な松山みかんちゃんを起こすのが大変! 今日も一生懸命お仕事させていただきますー!

アルカナハートモバイル更新情報!

あのケイブ社とのコラボにより、『アルカナハート』関連のコンテンツを配信中の「アルカナハートモバイル」。携帯アプリ『カードオブグローリー』では、前回の冴姫とゼニアに引き続き、このはとエルザが登場! さくらいとおる氏の書き下ろしシナリオでこの二人がどんな活躍をするのか、ぜひチェックしてみよう!



バトル画面では、携帯アプリながらこのはの素早い動きも楽しめるとのこと!



月例のイベントに参加すると、オリジナルの待ち受け画像が手に入る。6月はエルザ&クラリーチェです。

「アルカナハートモバイル」はこちらからアクセス!
P30からのイラストコンテスト入賞作も配信予定!

docomo iMenu→
[メニューリスト]→[ゲーム]→[アクション]→[アルカナハートモバイル]

アルカナキャラ人気投票、結果発表!!

2回にわたって募集した人気投票も、ついに結果発表。多数のご投票、ありがとうございます。最終結果は下記の通りで、中間発表の時点では2位だったはぁとがグングン票を伸ばし、見事に逆転! 「愛はぜったい勝つんだよ!」といったところでしょうか。また、クラリーチェ、エルザの二人に投票される方が多く、単独票も多かったクラリーチェが2位に浮上。こちらの二人は本コーナーにて、投票者の希望シチュエーションに合わせたイラストを掲載予定なのでご期待ください!



5位	ペトラ、エルザ	6.3%	17位	舞織、ゼニア	2.4%
7位	シャルラッハロート	6.0%	19位	キャサリン	2.1%
8位	ヴァイス	5.7%	20位	えこ、美鳳	1.8%
9位	冴姫、フィオナ	5.4%	22位	ドロシー	1.2%
11位	あかね	4.8%	23位	パラセ	0.9%
12位	きら	4.2%	24位	頼子	0.6%
13位	なずな	3.9%	25位	鼓音、小唄、ミルドレッド、マーリン、明芳、兵藤さん	0.3%
14位	アンジェリア	3.3%			
15位	神依、このは	3.0%			

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー　第十三回

ASW風林火山

ついに発売まで1カ月となった家庭用『BBCS』。今回は期待の新キャラクター、μ-No.12(以下、ミュー)の性能に迫る!

気になる新キャラの性能はいかに? μ-No.12- プレイリポート



「シュタインズガンナー」で遠距離戦!

ミューのドライブ能力"シュタインズガンナー"は、画面上に砲台を設置する技。位置はレバーの方向に応じて変化し、設置後一定時間が経過すると、相手に向かって光弾が射出される。設置は2連続で出せる上(同じ位置への設置は除く)、ジャンプや必殺技でキャンセルできるためリスクは小さい。

また、放ったレーザーが砲台から砲台へと反射しつつ飛んでいくアメノトツカや、全砲台を爆発させるアメノハバキリなどの必殺技も持っているため、幅広い砲台の生かし方が可能なのだ。

さまざまな状況に対応できる豊富な技

遠距離戦を主力とするミューだが、中段攻撃の➡+Bやジャンプ中⬇+Cなど、近距離でも扱いやすい技がそろっている。シュタインズガンナーで相手を委縮させ、接近戦に持ち込んでから相手のガードを揺さぶるという戦術が展開できそうだ。

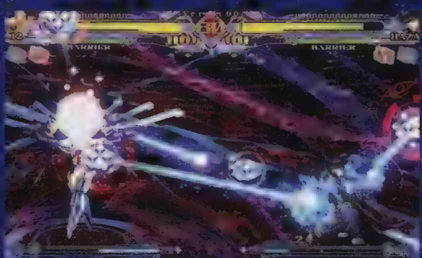
また、遠距離型のキャラクターにしては珍しく、発生の早い無敵技・ツヌグイを持っており、近距離戦に持ち込まれたとしても切り返しが容易なのも強みだ。対空迎撃に使いやすい対頭属性無敵の➡+Aや、上方向に強い通常技も持っているぞ。



シュタインズガンナーで設置した砲台は、しばらく時間が経過すると相手の居る場所をサーチして光弾を射出。けん制の要となる。



空中の特殊技、⬇+C。ヒット時は相手を地面にたたきつけるため、状況によっては追撃が可能。連続技の要となりそうだ。



ディストーションドライブのヤタノカガミ。本体および設置した砲台から、相手に向かってレーザーを撃ち出す大技だ。



相手がシュタインズガンナーの設置を見て突っ込んでくるようなら、キャンセルして無敵時間のあるツヌグイを出せば迎撃が可能!

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん



有馬七助



カルルの父・レリウス=クローバー(左イラスト)と、謎のキャラクター・ファントム(右イラスト)。写真では、レリウスがニルヴァーナと似たオートマトンを使って闘っているようだが……。

追加要素と限定版にも注目!

家庭用版で追加されるストーリーモードには、アーケード版では語られなかった追加エピソードが満載。ほかにも、レイチェルがゲームの基礎を教えてくれるチュートリアルモードや、高難度な連続技を覚えられるチャレンジモードなど、追加要素が多数あるのだ。

また、『BLAZBLUE　CONTINUUM SHIFT Limited Box(限定版)』に同梱される、ノエルの"ねんどろいどぷち"の画像も到着した。かわいらしいフォルムの中に、彼女が持つりりしい瞳の魅力が光る逸品だ。



namco®
http://www.namco.co.jp

闘劇予選開幕！ 熱くなれ！ そして死闘を制せ!!

月刊ナムコ魂 Vol.18魂



鉄拳番長 判藤(ばんどう)格闘記

温泉の国、大分上陸!!



俺を待つ熱気がここまで伝わってくるぜ！ 温泉に入る暇など無し!!

大熱狂の大分決戦に番長参上!!

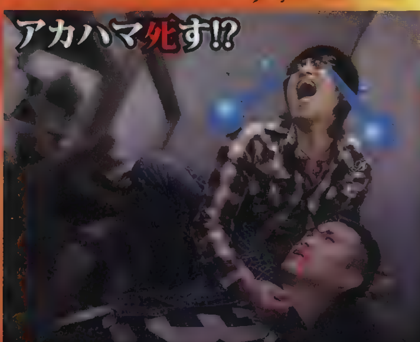
「今回の組手は絶対に無敗で帰る！」と行きの飛行機でmiyaと話しながら挑んだにも関わらず散々な結果に（笑）。俺はロジャーJr.使いの「ゆうにゃん」に悩まされ、miyaサイドは身内嫌がらせを受けていたようだ……俺たちもまだまだだな……。

今回は若干ハンデ戦も用意した！ 相手の申告制により、番長は片手でプレイするということにチャレンジしてみたぜ（笑）。何人かにリクエストされてプレイすることになったが、一人あまりにも横暴なプレイヤーが登場した！ その名も「エド・フューリー（以下エド）」。通常俺は右手で片手プレイをするのだが、「左手だけでお願いします」とか……プライドを捨てて闘いに挑む姿は嫌いじゃないぜ（笑）。人生初の左手プレイをするも思う通りに動かず負けるかと思いきや……途中で慣れました♪ そして見事勝利！ 甘く見過ぎましたね（笑）。

今回の番長認定試合は、女性プレイヤーの「まなみ」と残念すぎた「エド」で争うことに！ まぁ、まったく空気を読まずに「エド」が惨殺して称号ゲット！ 一応おめでとう！ と言っておこう（苦笑）。


過去最大級!? 大熱狂の大分テッケナー勢!!


番長・miyaとの熱き戦いに盛り上がる会場！


アカハマ死す!?

アカハマの身に一体なにが!? もはやこれまでか……

拳NEWS 5／2 第6回 膝まったり杯 鉄拳番長参戦!

激戦の末、準優勝!!

今回で第6回を迎えた大会がネームを「膝マスター杯」から「膝まったり杯」にマイナーチェンジしたぜ！

今回も2日で述べ600人近くのプレイヤーが集結した！ 初日の同キャラ3on3を俺はボブチームで出場したが決勝トーナメントで惨殺……優勝はニーナチームだ！ そして本選の5on5。メンバーは「番長／Ranca／miya／膝マスター／しゃも」。

まずはリーグを制し決勝トーナメント進出戦で俺が爆発！ そのまま決勝トーナメントへ。うまくチーム全員の力が爆発し、なんと決勝戦の舞台に立つことに！ しかし、ここで力尽きたか……ゲストの「ゆう♪」に倒され準優勝になってしまった……。

でも最高のイベントで最高の試合ができたぜ！ また来年も行こう♪




⬆番長参入の準優勝チーム！（写真奥左上から、Ranca／鉄拳番長／HIZAマスター、手前左から、しゃも／miya）

⬅こんなに濃い目の大会でも、未来の鉄拳王候補たちも参戦！



鉄拳番長組手

強者たちへ直撃インタビュー!

今回は地元大分プレイヤーが組手前より数多く集まり、40人以上のプレイヤーが熱き会場に集結!

大分プレイヤーからは「番長は強かった!」、「うまかった!」、「今日のためにわざわざ駆けつけた!」とのうれしい感想もあった中、「次は小指で勝ちます!」、「右前足で勝つ!」など番長の片手プレイに対抗した感想も(笑)。



余裕の表情!? の「まさかり仁」&「miya」の優勝チーム



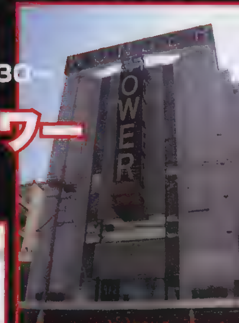
大分プレイヤーたちの熱闘に会場も息を飲む!

次回の判藤格闘記開催地は……

イベントスケジュール 6月6日(日)

受付開始 14:00~
番長組手 15:00~
ランダム3on3 16:30~

ワンダータワー京都店





次回の開催地は京都に決定!! 地元プレイヤーのみならず、遠方からの参戦も大いに大歓迎!!

〒604-8025
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
TEL 075-254-0765 FAX 075-255-4141

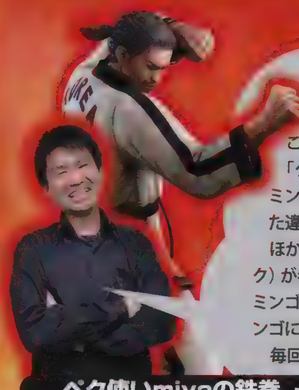
このお店で開催したぜ!

ナムコランド ドッとあーるZONE大分

大分県最大級のビデオ設置台数を誇っています。『鉄拳6BR』をはじめ、『戦場の絆』などのオンラインゲーム機も充実。鉄拳称号大会をはじめとしたゲーム大会も数多く実施しています。心行くまでご堪能ください!



住所:870-1133
大分県大分市大字宮崎字スカワ696-1
ドッとあーるZONE大分店内
TEL:097-567-5576 FAX:047-567-5576
営業時間:10:00~24:00 定休日:年中無休



ペク使いmiyaの鉄拳、一刀両断!

大分だ~温泉入りて~いや、
まず鉄拳だろ! ってわけでやってまいりましたナムコランド。
県外からもたくさんのプレイヤーが来てくれてテンションも上がりっぱなしだ!

大分の鉄拳の特徴としては、自分から若干不利な状況を作り出し相手が攻めてきたところを横移動でスカすスタイルが印象的だった。

「クラッシャー牛嶋」(キング)が特にうまかった。こちらが横移動を捕らえようとしてホーミングアタックを撃つと発生の早い技でカウンターを狙ってくるという、中下の二択とはまた違った読み合いでペースを握られてしまった。

ほかには去年の膝マスター杯でチームを組んだ「ぴーす」(ペク)や山口県から「やすきゅう」(ペク)が参加してくれた。「やすきゅう」のペクはダウンして起き上がるときにタイミングよくフラミンゴで起き攻めを回避していたのがうまかった。自分もよくやる回避方法なのだが、フラミンゴによほど自信がないと怖くてできないと思う。かなりペクを使い込んでいると見た!

毎回感動してるんだけど、大分もいい人たちばかりでとても良い環境だった。これからも大分の鉄拳を盛り上げていこう!

闘劇'10 予選開幕!! '09の雪辱なるか!? 今年の抱負を語る!







鉄拳番長/miya/不動の新番長軍団で今年の闘劇の戦いに挑む!

新番長軍団結成!

さて、今年もバトルの祭典! 闘劇の季節がやってきたぜ! もうすでに俺は闘劇の舞台に立っている姿を想像して眠れない日々を過ごしてるぜ♪ 各地で本選出場者が決まっていっている中、番長軍団のメンバーはどうしようかmiyaと去年から毎日のように頭を悩ませていた……。

何人からか超強力プレイヤーからオファーを頂く事もあり、悩みに悩んだ結果、番長軍団の落書きマスコット、ジュリア神「不動」を選出する結果になった!

前年度は「ノブ」、「はめこ。」といった天才肌のメンバーを入れて戦いに臨んだが、本選では残念な結果になってしまった。そこを「不動」の爆発力でどうなるか!? といったところに期待している点と、万が一負けたときのサンドバックにしようか♪ という考えの下、今回のメンバー決定になったぜ! 不動ジュリアで相手チームを荒らすだけ荒らし、番長ジャックで暴力に訴え、きっちり職人miyaペクが止めを刺す! という図式が出来上がったぜ。

大会向けのキャラクター構成になったのも何かの縁か!? 今年はこのチームで最高の結果を出すぜ!

去年から全国を回り、さまざまなプレイヤーと戦い、そしていろいろな大会に出場した番長軍団が、ようやく完成形になったといえる。確実に前年よりパワーアップしている俺・miya・不動の布陣で、今年の闘劇は「最低でも壇上に立つ」という事を誓い合い、酒を酌み交わしたぜ! まるで三国志の「桃園の誓い」を彷彿させる状況だった! しかしまだ今年の夏は始まったばかりだ。今から気を入れて引き締めていかないと本選にすら出られない事もあり得る……そう、今年はどういう作戦でエリアを取りに行くかが今回のミッションを達成させる肝になるだろう……もしかしたら君の街へ番長軍団が乗り込みに行くかも!? みんな楽しみにしていてね♪



参戦チームとキャラがこれで出そろった!!

稼働を目前に控え、ついに謎に包まれていた最後の参戦チームが明らかに！ さらに今月はNEO MAX超必殺技の新着画像や、新生舞の秘密に迫る!?

THE KING OF FIGHTERS XIII™

ザ・キング・オブ・ファイターズXIII
■メーカー ：SNKプレイモア
■ジャンル ：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日 ：2010年夏予定
■使用基板：TAITO Type X2

掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため、変更される可能性があります。

最後に参戦が判明したのは…… K'チーム!!

ネスツ編の主人公たちが、まさかの参戦！ 平穏を手にした彼らが、なぜまた『KOF』に……!?



「俺一人で、充分だ」









Kを超えるもの K' K'

ネスツ編の主役・K'が、ふたたび大舞台に立つ！ 写真ではアイントリガーやセカンドシェル、ミニッツスパイクにクロウバイツと、代表的な技の数々を確認。ブラックアウトや『2002UM』などでの追加技の有無も気になる！

K'

格闘スタイル	暴力
血液型	不明
誕生日	不明
出身地	不明
身長 体重	183cm／65kg
スリーサイズ	―
趣味	無し
好きな食べ物	ビーフジャーキー
得意スポーツ	無し(運動は苦手)
大切なもの	無し
嫌いなもの	KOF、甘い物

『XIII』カラーバリエーション珍百景

多彩なカラーバリエーションの中には、懐かしいものから、ツッコミどころ満載のものも？ 今回、いち早く特集してみました！

あのころを思い出す!?



このカラーリング、まさに昔のまま！ 今回発表されたK'チーム[illegible]と併せて、まるでネスツ編のころに戻ったかのよう……？

ライデン……ですよね？



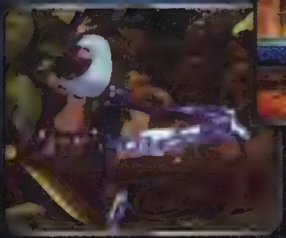


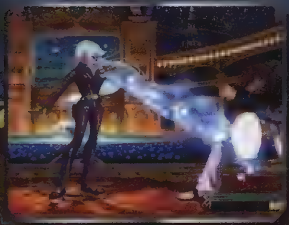
上写真のマスクは完全にアレ。下写真では某アメコミキャラ風で、[illegible]

こんな変わり種も!?



ざっと眺めただけでは気が付かないかもしれないが、秘書ズのカラーは半透明版で、背景が透けて見える！











「いくよう～！　おっきいの～！」

クーラ・ダイアモンド

格闘スタイル	アンチKアーツ
血液型	不明
誕生日	5月29日
出身地	不明
身長／体重	169cm／48kg
スリーサイズ	81／57／83
趣味	キャンディー修復のパーツ集め
好きな食べ物	いちごシャーベット、[illegible]ロキャンディー
得意スポーツ	スケート
大切なもの	キャンディー
嫌いなもの	人ごみ、炎

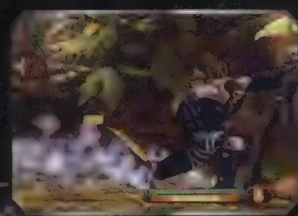
アイスドール
クーラ・ダイアモンド
Kula Diamond

ネスツ編のヒロイン・クーラもK'とともに参戦！写真のクロウバイツ、ダイアモンドブレス、ダイアモンドエッジ、台湾選手か大会で魅せたレイ・スピンのほか、飛び道具を返すカウンターシェルの存在も確認できた。



「動きが止まって見える。まんざら嘘でもないんだぜ！」









鋼のヒューマンウェポン
マキシマ
Maxima

K'の相棒・マキシマは、写真の通りベイパーキャノンやブリッツキャノンのほか、画面暗転を伴うベイパーキャノンの強化版らしき技や、相手を画面端まで運ぶ突進技をひっさげて参戦。早くも性能が気になる！

マキシマ

格闘スタイル	M式格闘術
血液型	A
誕生日	3月2日
出身地	カナダ
身長／体重	204cm／219kg
スリーサイズ	―
趣味	バイクツーリング
好きな食べ物	甘い物全般
得意スポーツ	ラグビー
大切なもの	モミアゲ
嫌いなもの	納豆、意見を求める人

「通」ぶっ放し予想NEO MAX

ついにネスツ組が登場！

[illegible]　最後の参戦チームは、K'たちと確定したワケですが……。

ちくわ　ホア・ジャイのことがあったので、奇をてらったチームなのではとビビっとりましたが一安心！

編集JK　世間では、ウィップ参戦希望の声も多かったみたいですね～。

ちくわ　個人的には、このドット絵でアンチェインが見たかったッ!!

[illegible]　油断はなりませんよ。右の切り抜き写真をご覧ください！

ちくわ　ぬぅ!?　クーラの勝利ポーズに、ダイアナが居るじゃなーい!?

編集JK　ほかのネスツメンバーも、演出で出てくるかもですねぇ。

ちくわ　ラ☆カチョーラがあるなら、ゼロやイグニスが混じって……。

[illegible]　それは無いかと（汗）。

ネスツ編も復習しておくべし！





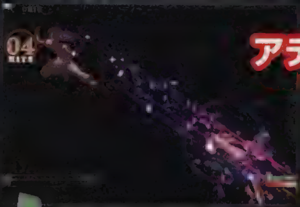
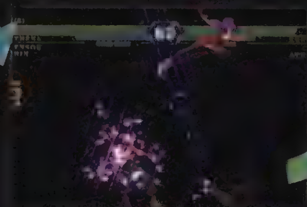
ダイアナはこの後「高い高い」を!?　ネスツ編作品の各シーン（上写真）で、登場人物を思い出しておこう。

ぜひ実戦で決めてみたい!

NEO MAX超必殺技ピックアップ

ロマン溢れるNEO MAX超必殺技の新規画像を、先月から引き続き一部公開！ 威力や性能も気になるが、まずはこの演出の数々に酔いしれてほしい！

アテナ【サイコメドレー13】


相手を連続攻撃で打ち上げ、最後は『アテナ』からご先祖様(!?)が武器を手に登場！ 連続攻撃時に過去タイトルの衣装に変わる点にも要注目だ。

NEO MAX超必殺技の発動条件変更について

ハイパードライブ（以下HD）モード中のみ使用可能予定だったNEO MAX超必殺技だが、HDゲージ満タンでパワーゲージ3本あれば通常状態でも発動できるとのこと。これで奇襲性が増加！

バイス【アウェイキングブラッド】



不気味な目が出現した後、巨大なヘビの胴体が相手を襲う。マチュアのNEO MAXも同名・同演出だが、攻撃の種類が異なる

アッシュ【フリュティドール】



つかんだ相手を、この後巨大な火柱に飲み込む。この紫の炎は、八神の炎なのか!?

ラルフ【JET・バルカンパンチ】



全身を湯気が発するほど灼熱させ、超高速のバルカンパンチを放つ！ 別写真では94HITを確認。

舞【不知火流・くノ一の舞】



くノ一の呼称の由来通り、突進攻撃の軌道で「く」「ノ」「一」と描きつつ攻撃し、最後は「女」の字が完成して大炎上！

デュオロン【秘伝・幻夢呪怨死魂葬】



地面から無数の怨霊が噴き出す、多段ヒットの大技。いかにも連続技に使えそう!?

キム【零式鳳凰脚】



乱舞の最後に、上空からのカカト落としを決める。零距離鳳凰脚を連想させる名前だが、投げ技と乱舞技のどちらになるのか？

『XIII』新技の画像を先行公開！

新技の新着画像もここで紹介。ロケテ後さらに追加された仕様も!?

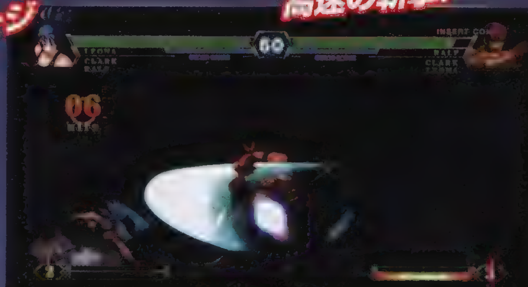
過去にあったワイヤーダメージ





チンが新超必殺技で吹き飛ばしたアテナが、画面端に当たり上空に跳ね返っている。空中コンボタイムの予感!?

高速の斬撃！



こちらはレオナの新超必殺技。ヒットすると残像が見えるほどの高速で移動しつつ相手を斬り刻み、最後は盛大に爆破する！

弾拳にプレイヤーの声を反映




ロケテ後のプレイヤーの声に応え、弾拳に飛び道具を消す仕様が復活！ あなたの声も反映されているかも!?

ちょっぴり過激な☆大和撫子

不知火舞♥FC(ファンクラブ)



『KOFⅩⅢ』で満を持しての参戦となった不知火舞。その魅力と秘密に迫りつつ、開発スタッフの熱いコメントも掲載するぞ!

Text：よるよる

『餓狼伝説2』で衝撃的デビューを飾って以来、SNKプレイモアの看板女性キャラクターとして人気を博している不知火舞。忍者なのに目立ちすぎというツッコミがはいるほどの元気はつらつなお色気が『KOF』シリーズに帰ってきた。

完全新規で描き下ろされた美麗なグラフィックで表現された舞の動きは必見!

彼女のファンはもちろん、彼女のことをよく知らないプレイヤーをも虜にしてくれること間違い無しだ。熱戦の開幕まであと少し、魅惑の女忍者の魅力についてばっちり予習して稼働を待とう!

プロフィール(KOFⅩⅢ準拠)

格闘スタイル	不知火流忍術
年齢／血液型	21／B
誕生日	1月1日
出身地	日本
身長／体重	165cm／48kg
スリーサイズ	87／55／91
趣味	料理(お弁当作り)
好きな食べ物	お雑煮、お萩
得意スポーツ	羽根突き
大切なもの	おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの	蜘蛛







魅惑の女忍者を大特集!!

アートディレクターが語る

『XIII』の舞はココに注目!!

こだわった点はやはり「おっぱい」です。

3Dでアニメーションを作るときに胸の動きを手付けで作ったため、他のキャラよりも時間がかかりました。

担当スタッフがドットで描く時に胸の動きだけで何度もリテイクをだして、注文も多くつけました。

その結果…おっぱいディレクター(パイデレ)なる不本意な名称をつけられました。

その他は、扇や尻尾のハイライトをいれる場所に苦労しています。

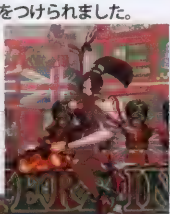
胸に目がいきがちな舞ですが、思いのほか背中にも苦戦を強いられたんですよ。

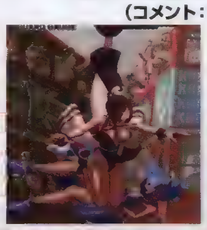
これはヌード資料を参考に、より女性らしい背中になる様細心の注意して描かれてたものです。

艶っぽい雰囲気をユーザーの皆さんにも感じて頂けたらと思います!

(コメント：アートディレクター山口氏)

こちらが山口ディレクター入魂の新グラフィックの数々。動いているところは、(いろいろな意味で)もっとスゴイので、期待に胸をふくらませて待つがよかろう。











おっぱいディレクターなる、不本意な名称をつけられました。(山口氏)

はみだしピックアップ!

Days of 舞 Memories



携帯アプリやニンテンドーDSのソフトとしてリリースされている恋愛シミュレーションゲーム『Days of Memories』シリーズでは、舞と恋愛が!作品によっては、高校生として登場するなど、格闘ゲームでは見られない一面も……。

※画像は、携帯アプリ『Days of Memories』シリーズ9作目から。私服姿の舞。

歴代出演作で見るくの一変化絵巻

格闘ゲーム参戦時の舞は、肌を大きく露出した装束を身にまとっていることが多いが、特定の作品では、登場シーンや必殺技の演出で衣装が変化することがある。レオタードや花嫁衣装、着物など、何でも着こなしてしまうのも彼女の魅力なのだ。

餓狼伝説3



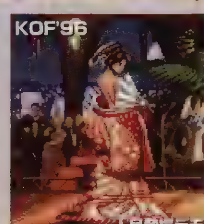
リニューアルコスチューム

リアルバウト餓狼伝説



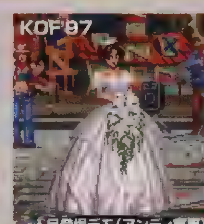
レオタード忍蜂(潜在能力)

KOF'96



一人目登場デモ

KOF'97



一人目登場デモ(アンディ専用)

あの人気家庭用ソフトと夢のコラボ企画がついに実現！

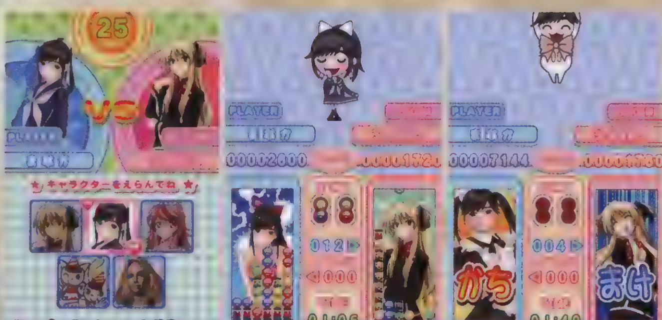
QUIZ MAGICACADEMY VII

家庭用ソフトのコラボをはじめ、新ダンジョンにカスタマイズアイテムに検定試験……。今月も「QMA7」をとことんまで遊びつくそう！

クイズマジックアカデミー7
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：オンラインクイズゲーム
■操作方法 ：タッチパネル
■発 売 日 ：稼働中
■使用基板 ：―

特報！ 人気恋愛シミュレーションゲーム『ラブプラス+』と夢のコラボが実現!

6月24日にKONAMIから発売予定のニンテンドーDS用ソフト、『ラブプラス+』内で遊べるミニゲーム「もえろ!対戦パズルだま」には、なんと『QMA7』でもおなじみのシャロンとメディアの登場が決定! また、同ソフトには音楽ゲームの『ポップンミュージック』のミミ、ニャミなども参戦するぞ。そして『QMA7』においては、『ラブプラス』のヒロインである愛花、凛子、寧々のパネルをはじめ、彼女たちと同じデザインの制服などがカスタマイズアイテムとしてコラボレーションも実現。配信は6月9日からの予定なので、欲しい人は今のうちにマジカを貯めておこう!



『ラブプラス+』のヒロインたちと「ぱずるだま」で対決!

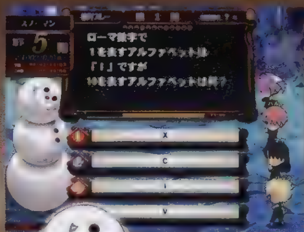


カスタマイズアイテムも続々登場!



新たなる協力プレーモードの舞台は「氷の洞窟」!

「初級の遺跡」「大蛇の洞窟」に続く第3の洞窟は、これまでとは雰囲気がガラリと異なる「氷の洞窟」であることが判明。新モンスターたちが続々と登場し、難易度やフロアの数も以前の洞窟とは変化する可能性があるとのこと。なおランキングの集計期間は、配信のスタートする6月1日～30日までの1カ月間。



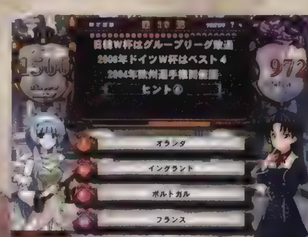




今月の新検定試験追加情報

5月24日より新たにスタートした検定試験は「ワールドサッカー検定」。世界のあらゆるサッカーシーンを題材にしたこの検定。これで知識を高めておけば、サッカーワールドカップ本大会も楽しく見られる事間違いなし！ また、今後も新検定試験は随時アップデートされていく様子。続報が入り次第、お伝えするぞ！





今年は四年に一度のビッグイベント、サッカーワールドカップの開催年。我こそはと思うサッカーフリークはぜひ挑戦されたし! より深いフットボールの魅力に出会える事、間違いなしだ!

ついにクライマックスが訪れる!? 謎のイベント「魔神戦」の存在が明らかに

ゲームを繰り返しプレイし続け、ある特定の条件がそろうと「魔神戦」という謎のイベントが登場するという情報をキャッチ。詳細は不明だが、マジックアカデミーの世界に関する秘密を解き明かすべく、根気よくチャレンジせよ!



はたしてモンスターの姿をしたシルエットの正体や如何に?

「QMA7」知っ得情報

早くも新マップ&新武器を大紹介!

BORDER BREAK
ボーダーブレイク
SEGA NETWORK ROBOT WARS



©SEGA

新しい武器やパーツ、マップ追加で盛り上がりを見せる本作。今月も、各種追加要素を紹介。さらに、プレイヤーによって開発された、移動テクニックを解説するぞ。

ボーダーブレイク Ver.1.5
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2010年4月7日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

Text: ZTZ

新たな武器で広がる可能性! 新武器紹介

今回紹介するのは、重火力と狙撃で購入可能となった二つの武器。どちらも副武器の追加なので、基本的なスタイルは同じ。ワンポイントの運用で存在感を示そう。

プラズマカノン系統

サワード系統の武器と比較した際の一番の違いは、弾速が格段に速くなっていること。正面から撃つと回避されやすかった中間距離で、その強さを発揮できる。その半面、サワード・コングのように一撃必殺の威力は無いので、好みが分かれるところだろう。

<重火力>プラズマカノン系統の特徴

・弾速が速い　・反動が小さい　・1発の威力は低い



基本的な使い方はサワード系統と同じ。斜め上から敵の足元を狙い爆風を当てる。ジャンプ撃ちも有効だ。



しゃがんでいる敵や背後からは、直撃を狙うのもアリ。自分もしゃがんで正確に狙いを付けよう。

プラズマカノン系統性能表

部位	パーツ名	パラメータ					取得条件								
		効果	重量	威力	装弾数	爆発半径	GP	必要素材						勲章	
副武器	プラズマカノン	単射	450	5200	5発×2	半径12m	350GP	隕鉄塊	10	ニュード胚	20	ソノチップ	3	-	-
		ブラスト用の次世代対装甲携行火器として開発された試作型ニュードキャノン。発射された荷電ニュード塊は高速で飛翔し、着弾対象を高熱量で吹き飛ばす。													
	プラズマカノンMk−2	3点射	460	4500	3発×7	半径8m	550GP	チタン鋼	5	ニュード卵	35	メタモチップ	3	撃破章	10
		面制圧力を高めるため、3バースト射撃を採用したニュードキャノン。水平になぎ払うように発射することで弾幕射撃も可能。													
	プラズマカノンXM	単射	500	8500	1発×6	半径9m	800GP	ニュード素子	15	ニュード群体	15	銀片	15	撃破章	20
		実戦での運用データをもとに改良された新型ニュードキャノン。高速化するブラスト戦に適応させるため、大破壊力と被害範囲拡大を両立させた。													

レヴェラー系統

フルオートで扱いやすい。マーゲイ系統より1マガジンの弾数が増え、継続火力が向上。耐久値がわずかな相手なら、十分撃破できる。とはいえ、他兵装と正面からの撃ち合いには向かない。

<狙撃>レヴェラー系統の特徴

・フルオート連射が可能　・装弾数が多く、継続火力がある
・1発の威力は小さい



2番目のレヴェラー MP20Cが連射精度Bで使いやすい。耐久値の多く残っている相手には、クリティカルヒットを狙おう。



光学迷彩・実用型との相性は抜群。敵陣深くにあるプラントを奇襲する場合、併用して敵を迎え撃て!

レヴェラー系統性能表

部位	パーツ名	パラメータ						取得条件								
		重量	装甲	射撃補正	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
副武器	レヴェラー MP20	連射	120	300	21発×8	毎分480発	C	150GP	鉛板	10	銅片	10	ソノチップ	2	-	-
		フルオート連射が可能なハンドガン。単発当たりの威力は小さいが、大量の弾をばら撒くため不意に接近された際の迎撃武器として有効。														
	レヴェラー MP20C	連射	130	230	24発×9	毎分600発	B	350GP	超剛性メタル	3	銀片	15	-	-	-	-
		レヴェラーの高精度モデル。射撃の安定性を高めることで、敵の弱点を集中攻撃するような運用も可能になった。代わりに、単発火力は減少している。														
	レヴェラー R	連射	140	180	46発×5	毎分720発	C	500GP	ウーツ重鋼	5	黄金片	10	メタモチップ	3	撃破章	10
		より実戦向けの改良が加えられた新型のレヴェラー。装弾数を増加したことで長時間の継続射撃を実現し、接近する敵への抑止力が大きく向上した。														

BB通信
プラズマカノン補足：2番目のプラズマカノンMk−2は3点バースト。横に照準を移動させながら撃てば、けん制やケズリになる。また、総ダメージがプラズマカノン中最高。
レヴェラー補足：マーゲイ同様、あくまで副武器。1マガジンの弾数は多いものの、総弾数は少ない。接近戦で運良く生き残るような戦いが続いた場合には、弾切れに注意しよう。



MISSION BRIEFING 01

ダリーヤ遺跡群

～廃都行軍～



待ちに待った遺跡マップの登場よ！　それぞれの遺跡内部や中央の大橋の特徴を覚えて、戦闘に役立ててください。

ダリーヤ遺跡群　～廃都行軍～　全体マップ



河を挟んでの攻防がキモとなる

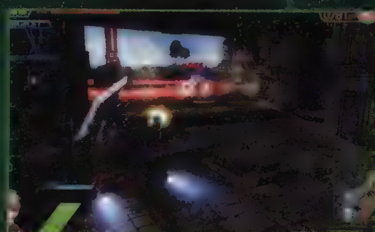
広大な密林地帯の中心には、茶褐色に濁った幅の広い河が流れる。この河を挟んで西側エリアにEUST軍、東側エリアにはGRF軍が拠点を構える。

どちらにも石造の巨大遺跡が存在し、ブラスト・ランナーで内部や通路へ侵入可能。多層構造となるため、上下への視界確保や撃ち下ろし、見上げながらの射撃が必要となる。遺跡内部では室内戦も発生。狭い空間での戦いが繰り広げられる。

この～廃都行軍～で主戦場となるのは、河に架かる大きな橋。橋の上には、射線を遮りやすい石の壁や、崩れた部分があったりと、単純ではない作りになっている。また、橋の下には往復できる2本の長いリフトが設置されており、渡河とそれをジャマする激しい銃撃戦が予想される。



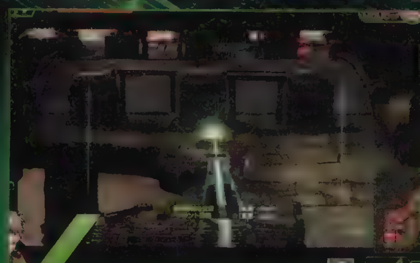
大橋での攻防が焦点になる。エアバスターなどでの援護が有効だ。



橋を越えると遺跡内部へ。室内のような狭い空間での戦いとなる。

POINT❶　河に架かる大橋

中央に架かる大橋は、横幅が広く障害物があるので、射線を遮ることが可能。ただ、正面の敵だけでなく、手榴弾や榴弾砲が飛び交う。遺跡上部からの狙撃にも注意が必要だ。



進行ルートのメインとなる大橋。横幅が広いので比較的移動の自由は利くものの、本マップでの激戦地区。正面の敵や上空からの攻撃だけでなく、遺跡から狙撃にも注意が必要。

マップ上の施設記号	Ⓑ／Ⓑ……ベース	Ⓡ／Ⓡ……レーダー	Ⓐ／Ⓐ……自動砲台	P-X……プラント

POINT❷ EUST陣地の3層構造遺跡

地上階



地下1階



地下2階

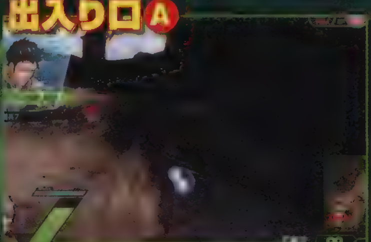


地下2階の通路は、河面と同じ高さ。大橋の下に出入り口があり、この通路を進むと地下1階につながる出入り口Ⓐへと続く。また、河岸からはこの通路のほかに、遺跡の外壁の階段を登って上に進むことができる。

地下1階には、出入り口Ⓐと出入り口Ⓓから進入することになる。中庭のような広大な遺跡内部が広がり、天井があるため室内戦闘のようになる。プラントⒶは一つ上の地上階にあるが、この地下1階からでも占拠が可能だ。

地上階には、プラントAとリペアポッドがある。地下1階から登る場合、出入り口ⒷやⒸがメインとなる。また、外の階段や上り坂からでも登ることが可能だ。この地上階は、EUSTベースとが同じ高さにあり、地上の橋がこの二つを結ぶ格好となる。なお、出入り口Ⓔは地上の橋の真下にある。ここを出た場合は、ベースより1段低い階層になっている。

出入り口Ⓐ



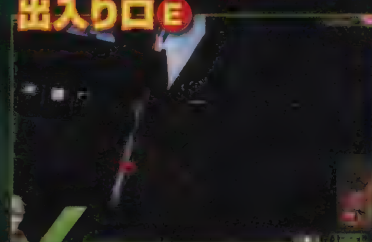
地下2階の通路を抜けると、中庭のような地下1階に続く。

出入り口Ⓒ



地下1階からは、この橋の形をした岩場を利用して登るといい。

出入り口Ⓔ



Ⓔを出るとEUSTベースの1段下。ここから自動砲台を狙える。

POINT❸ GRF陣地の地下通路とピラミッド状建造物

大橋よりも1階層低い河岸から進む場合、地下1階の通路から出入り口Ⓐを通って地上階に出る。出入り口Ⓐ付近は緩い上り坂になっており、プラントCが近いので占拠が可能だ。

地上階の東にはピラミッド状の建造物があり、この内部の十字通路と地上階は同じ高さ。十字通路には地図で示したⒷ、Ⓒ、Ⓓ、Ⓔの出入り口のほか、十字のちょうど中央の交差した天井に穴がある。ブラスト・ランナーで上から落下できる上に、手榴弾やリムペットボムなどを投げ下ろすことが可能だ。この穴の真下からは、榴弾砲を撃ち上げることもできる。

なお、ピラミッド状建造物の頂上付近は、絶好の狙撃ポイントになっている。

地上階には、ほかにプラントDとEがある。プラントDは、進行ルートからやや外れる東に位置するため警戒されにくい。一方、プラントEはGRFベース手前にあり、リペアポッドが隣接している。EUST軍が占拠できれば、ベース攻略の有力な橋頭堡となるだろう。

地上階



出入り口Ⓐ



出入り口Ⓐはこんな感じ。段差を利用して隠れつつ占拠しよう。

地下1階



ピラミッド内部



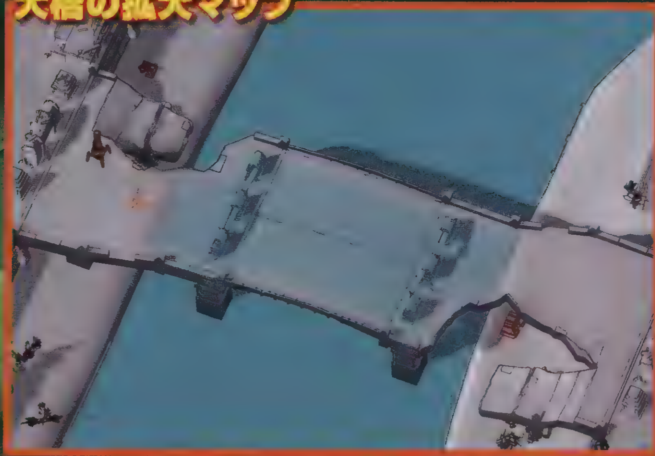
マップ上の施設記号　C……カタパルト　L……リフト（※矢印は進行方向）　G……ガン・ターレット　P……リペアポッド

ー陣営共通攻略ー　大橋の上下で大激突！

河の両岸を結ぶ大きな石橋。その上がメインの進行ルートとなる。橋は横幅が広いので、爆発する広範囲の武器でも回避が可能だ。もう一つのルートが橋の下。ここには2本の往復できるリフトがあり、これを利用して渡河することができる。

なお、水中を進んで上陸することも不可能ではない。ただし、水位が機体と同じくらいあり河幅が広いので、耐久値の減少は大きい。その上、上陸できる場所が、橋付近の河底が高くなっている場所のみ。橋から離れた岸からでは、上陸できない。

大橋の拡大マップ



■各兵装ワンポイント

強襲兵装	重火力兵装
橋の突破を試みるのが強襲兵装の仕事。重量機体なら装甲の厚さを活かして、橋上から中央突破や敵の撃破を狙おう。軽量機体なら橋の中ほどから、ACで飛び降りて対岸にわたることもできる。	榴弾砲やエアバスターで橋上の敵を攻撃。また、橋下では対岸のガン・ターレット破壊や、リフトの下にあるマイン除去などをすると、味方が渡河しやすくなる。あとは橋上での戦闘もこなしたい。
狙撃兵装	**支援兵装**
撃破される危険が少なく、比較的安全に橋上の敵を攻撃できる。そのため、コアゲージが僅差の勝負になった場合には、非常に有効だ。ただし、味方チーム内に狙撃が増え過ぎると戦線が下がるので注意。	対岸同士での撃ち合いが起こりやすい本マップ。耐久値の減った味方を回復するのが第一。重装甲の支援なら、リペアユニットをオンにした状態で、橋下のリフトから渡河を狙うのも一つの手だ。



橋の両端には、それぞれ崩れた部分がある。写真の手前に見えるのがそれ。ここから上と下へ行き来できる。直線的に進むと敵に認識されやすいので、この段差を使って上下にルートを変えるのも手だ。



橋の上にある石の壁。これで視線や射線を遮ろう。通過する場合には、上を乗り越えるのもアリだ。リムペットボムをこの後ろに設置すれば分かりにくい。また、マインを通過しやすい場所に置いてもいい。



両岸にあるガン・ターレット。一撃必殺の威力があるので、対岸の敵を撃破できる。リフト使用中の敵を狙うことも可能だ。また、対岸のリフト降り場に仕掛けられた設置物などをこれで除去するのもいいぞ。

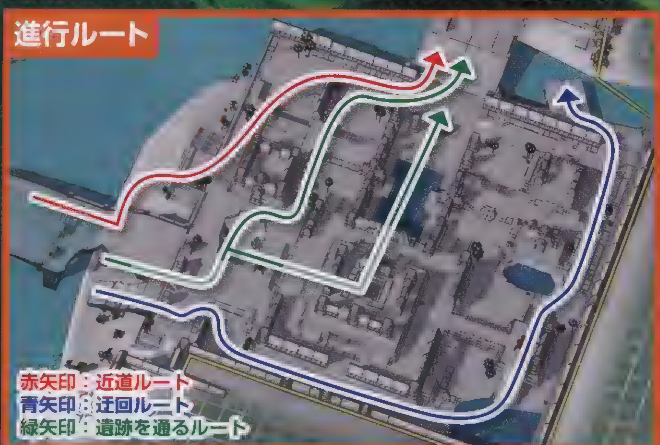


橋の途中から、アサルトチャージャーで1段低い対岸までジャンプ。発見される確率が高いので、そのままの速度で振り切れると理想。あるいは、味方と連動してオトリ役になる。この激戦区の橋を越えることが重要だ。

ーEUST軍攻略ー　大橋を越えたら

自軍が優勢で橋全体を制圧できたなら、そのままプラントC占拠を狙う。単機で突入する場合、赤のルートは強襲用になる。最初をアサルトチャージャーでショートカット可能だ。緑ルートは狭い通路で、爆発系の武器は避けにくい。青の迂回ルートは、途中のプラントDを占拠してもいい。

進行ルート



ーGRF軍攻略ー　敵陣での進行ルート

赤のルートは、内側を進むものの道のりが長く、見付かりやすい。緑と黄色のルートは、遺跡内部を通過する。直線的なのでの意外に時間がかからない。ただし、待ち伏せには弱い。青のルートは見付かりにくく、元々距離があるのでスピードは必要無い。支援で進行するのも手だ。

進行ルート



技術を駆使して戦場を駆け抜けろ!

『BB』最新テクニック ―移動編―

ボーダーブレイク

全国のボーダーが開発した多彩な移動方法。どれも実戦的なので、取り入れると効果抜群だ。中には操作の難しいものもあるが、練習して身に着けてほしい。

ブーストゲージの仕組み

ブーストゲージの回復は、厳密には「ブラスト・ランナーが地上で停止状態、あるいは歩きorしゃがみ歩き中」でないと始まらない。例えば、ダッシュを一回使うと最初の一瞬だけブーストゲージを消費するが、このダッシュが完全に終わるまでは、ブーストゲージの回復が始まらない。ダッシュの後半はゆっくりと滑るように移動しているが、この状態は停止や歩行ではないのでブーストゲージが回復していないということだ。

例外的に、強襲兵装が地上でアサルトチャージャー(以下、AC)を使用中のみ、ブーストゲージは回復する。ACは空中でも使用可能だが、通常の場合同様に、地上でのみ回復。空中ACでは回復しないことに注意。

また、カタパルトやリフト等の施設を利用した場合には、使った瞬間から回復が始まる。

ブーストゲージ回復の仕組み

①ブーストゲージは、地上で完全停止中or歩きorしゃがみ歩き中に回復

②地上のAC行動中でもブーストゲージは回復

③カタパルトやリフトなど、施設を利用中でも回復



AC起動中でも、空中だとブーストゲージの回復はしない。激戦区では、ちょっとしたブースト管理のミスが大破につながる。道中でもブーストゲージを計算つつ、効率よく進もう。

AC(アサルトチャージャー)ダッシュキャンセル

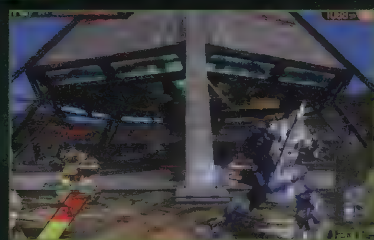
1回のダッシュ入力は、最低限進む距離というものが決まっている。しかし、後半部分であればキャンセルして、ほかの行動へ移行できるのだ。

この原理を利用したのが、パターン②のACダッシュキャンセル。通常ダッシュ中にACをONにし、後半をACダッシュに切り替える方法だ。

表を見てもらえれば分かるように、連続してダッシュする場合でも、ブーストゲージの回復時間がある。このため、ブーストゲージを節約しながら長時間移動できる。ただし、素早い操作が必要となるので、実戦ではパターン③がオススメだ。



ACダッシュキャンセルには、ACのONとOFFを素早く入力する必要がある。まずはパターン②をゆっくり入力して、手になじませよう。若干、視線は上向きの方がやりやすいぞ。



素早くムーブスティックを倒せば、1回のダッシュで左右へ動ける。

■ACダッシュキャンセルの仕組み

パターン①	通常の小刻みなブーストダッシュ										
挙動	ダッシュ		→	ダッシュ		→	ダッシュ		→	ダッシュ	
ブーストゲージの状態	消費			消費			消費			消費	
パターン②	理想的なACダッシュキャンセル										
挙動	ダッシュ	ACダッシュ	→	ダッシュ	ACダッシュ	→	ダッシュ	ACダッシュ	→	ダッシュ	ACダッシュ
ブーストゲージの状態	消費	回復		消費	回復		消費	回復		消費	回復
パターン③	実戦向きのACダッシュキャンセル										
挙動	ダッシュ		→	ダッシュ	ACダッシュ	→	ダッシュ		→	ダッシュ	ACダッシュ
ブーストゲージの状態	消費			消費	回復		消費			消費	回復

ACダッシュキャンセルの具体的な入力手順

操作
ダッシュボタンを一瞬押す
↓
ACをONにする
↓
ダッシュボタンを一瞬押す
↓
ACをOFFにする
↓
ダッシュボタンを一瞬押す

しゃがみダッシュキャンセル

ACダッシュキャンセルと同じように、ダッシュの後半部分をしゃがみ動作でキャンセルするのが、このしゃがみダッシュキャンセル。

通常の小刻みなダッシュ連打よりも移動速度は遅くなるものの、ブーストゲージを節約できる。ブーストゲージが無くなる寸前にしゃがみを組み込むといいだろう。



重火力、狙撃、支援でも可能。しゃがみ状態から素早くダッシュしたい場合には、ダッシュボタンを押しっぱなしでOK。しゃがみ→立ち、とアクションボタンを2回押す必要は無い。

ACジャンプキャンセル

ジャンプは踏み切り時のブースト消費量が最も大きく、その後は、ジャンプボタンを押す長さで継続的に消費する。この、消費が大きいジャンプの初動をACで肩代わりするのが、ACジャンプキャンセルという移動法だ。

入力は、AC状態でジャンプし、上昇し始めたらACをOFFにするだけだ。



著しい効果は望めないが、若干のブーストゲージの節約になる。連続した段差をジャンプで昇るときなどに効果的だ。操作は簡単なので、実戦投入しやすいぞ。

BB通信 ACダッシュキャンセル入力のコツ:人によってさまざまなコツがあると思うが、筆者の例を紹介。まずは、視点をやや上向きにする。前半のACのON入力は最速、後半のACのOFFと次のダッシュ入力は遅めでいい。後は、後半ゆっくり入力した部分を少しずつに早くするだけ。この操作を手になじませれば、必要以上に意識しないでできるようになるはず。

今さら聞けない疑問もスッキリ解決!

ボーダーブレイク

『BB』何でも質問箱 —Vol.1—

今回は、基本的な質問を初級編、実戦で役立つややマニアックなネタを中級編として、Q&A形式でお悩み解決。また、ちょっとしたネタを豆知識で紹介するぞ。

問 弾が真っすぐ飛ばないんだけど!?

答 「集弾」を意識しましょう!

射撃の基本は「敵に照準を合わせて撃つ」ことです。「集弾」を意識することで、より的に当てやすくなります。

集弾率とは射撃時に弾が照準に集まりやすい確率のことを指し、これが優れていると、弾が正確に照準に向かって飛びます。

集弾率はブラスト・ランナーの姿勢によって大きく変わるので、まずはしゃがみ姿勢で撃ってみるといいでしょう。

なお、武器性能にある「射撃補正」も集弾に関係しています。

姿勢と集弾率の関係

しゃがみ>立ち>歩き>ダッシュ=継続ダッシュ>ジャンプ
弾が真っすぐ飛ぶ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶弾がバラける



集弾率の低い継続ダッシュ中でも、頭部パーツの射撃補正が優秀で、かつ近距離ならそこそこ当たる。装備している頭部パーツと距離を考え、状況に応じて射撃姿勢を使い分けるといい。



重火力のガトリングでは、特にお世話になるしゃがみ撃ち。しゃがみ撃ちは集弾率が上がるだけでなく、反動吸収率もよくなる。回避しにくいので、狙われていない状況で使おう

問 照準の見方を教えて!

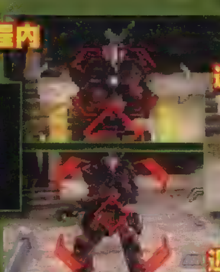
答 写真を参考にしましょう

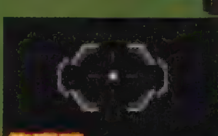
基本的な照準の形と、その状況を写真に掲載しました。これを覚えて戦闘に役立ててください。

通常時



射程内





集弾時

近距離ロック可能時



近距離ロック時

<初級編>



ここでは、ビギナーに多い疑問&質問を中心にお答えします。戦闘に必要な基本事項が多いので、しっかり確認して役立ててください。

問 「リコイル」って何?

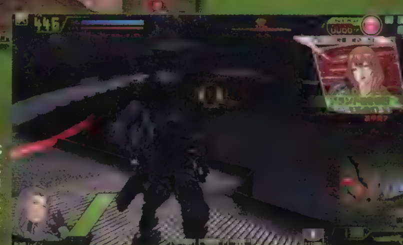
答 射撃時に発生する反動のことです

射撃時には、発射の反動で銃が上にはね上がります。これがリコイル。腕パーツの反動吸収には、このリコイルを抑える働きがあります。

リコイルは弾を1発撃つごとに発生します。このため、連射式の武器を使って照準を固定しない場合、次第に銃身が跳ね上がり、最後の方は上に向かって撃つことになります。反動吸収の低い腕で撃つ場合には、リコイルを見越して、照準をゆっくり下げながら撃つといいでしょう。



リロードと武器変更が優秀な、シュライクII型の腕パーツ。大抵の腕がリロードを優先すると、反動吸収の性能が悪くなる。リコイルを計算して、うまく当てる工夫をしよう。



クイックスマックは拡散率が低く、やや遠目の敵にも当たる。ただし、3点バーストの武器にもリコイルは発生する。撃った直後に少し照準を下げると、3発目が当たりやすい。

豆知識:01	上空カメラ

再出撃は、「出撃ポイントをタッチ→出撃をタッチ」という流れ。

この画面で、出撃ポイントをタッチした状態だと、上空カメラからプラントや自ベースの様子を見ることが可能。



[illegible]

BB通信 キルカメラ:撃破されると、再出撃までの10秒間は敵がカメラに写る。これが通称「キルカメラ」。撃破されたら、何の武器で撃破されたか? といった確認や、今後の立ち回りに活かそう。意識したいのは敵を撃破したとき。この場合は自分が敵のキルカメラに写っている。隠れながら敵陣を目指す場合、このカメラでバレてしまうことがあるので注意しよう。

<中級編>



索敵時の対処法や近距離ロックの使い方など、中級者向けの内容です。敵味方が判別できない榴弾砲は、チャットログを活用してください。

問 索敵されたらどうすればいいの？

答 索敵の効果時間を覚えましょう

索敵方法は全5種類。索敵されるとMAPに写る上に、方法によっては◇のアイコンで建物越しでも敵に視認されるため、不利な状況になります。

索敵された場合、その効果時間中は警戒しつつ動く。または、効果時間後に大胆に動きましょう。右表は索敵方法と効果時間。索敵方法で効果時間が違う点に注意。センサーやレーダーは、索敵範囲を出た瞬間から効果時間を経過後に表示が消えます。

索敵の方法と有効時間

索敵方法	索敵有効時間
偵察機、索敵センサー	12秒
近距離ロック	7秒
タッチパネルの「敵機発見」	7秒
照準を1秒程度合わせる	7秒
レーダー	7秒



ロックオンで索敵されても7秒で消える。少し待つのもありだ

問 近距離ロックって使いにくくない？

答 長所と短所を知りましょう！

ズバリ、ロックオンは使った方がいいといえます。単純に弾が当たりやすくなるためで、上級者でも必ず使っています。特にシュライク系の動きが速い機体の場合、常に敵を正面に捉えることが有効に働きます。また、敵がズームされるので、遠距離で弾を当てやすくなります。

ロックオンの長所と短所

長所
- 常に敵を正面に捉える
- 照準が一定以上ズレない
- 敵がズームされ、弾が当たりやすい

短所
- ロックオン中に高速移動すると、思った方向に行きにくい
- ロックオンした敵以外を撃ちづらい

問 敵と味方の榴弾砲の区別が付かない！

答 チャットログを確認するのも手です

味方と敵の榴弾砲は見た目では区別できません。ただ、予測はできます。チャットログで「砲撃します」の表示を見たり、マップ上で×印が付いた場合には、味方の榴弾砲です。



チャットログとマップの×印で、敵か味方かを判別しよう。

豆知識:02 大破と行動不能の違い

一撃で全耐久値以上のダメージを受けると大破、それ以外が行動不能。大破と違い行動不能直後の10秒間は、設置武器が残る。支援のマインなどが数秒間消えないのは、このためだ。



大破しなければ、設置武器のマインで行動不能になることも

問 流行のカスタマイズを教えて！



強襲：キメラの機体構成

攻撃面では、ツェーブラ頭部の射撃補正A、さらに、ウォルペ突撃銃FAMとリロードA＋のE.D.G.-βの組み合わせで、驚異的な瞬間火力を生み出せる。防御面では、最も被弾にされされやすい胴体が、ケーファー42となり多少の被弾にも耐える。

機動力はE.D.G.-δでダッシュAを維持。射撃戦闘に特化した構成だ。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
ウォルペ突撃銃FAM	41型強化手榴弾	デュエルソード	アサルトチャージャー

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	ツェーブラ41	640	C	射撃補正 A	索敵 C	ロックオン C+
胴体	ケーファー42	1380	B+	ブースター B	SP供給率 C	エリア移動 D
腕部	E.D.G.-β	860	E+	反動吸収 E	リロード A+	武器変更 D+
脚部	E.D.G.-δ	990	E+	歩行 D+	ダッシュ A	重量耐性 D+ (4,750)

答 E.D.G.-δとエンフォーサーⅢがオススメです



重火力：フルエンフォーサー

ダッシュ性能がB、積載猶予が4,200のエンフォーサーⅢ型の脚部パーツにより、さらに進化した高機動重火力。SP供給を犠牲にしてしても機動力を求めるならば、エンフォーサーⅢ型の胴体にしよう。

主武器には軽めのGAXガトリングガンを採用。副武器は、好みでプラズマカノン系統にしてもいい。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
GAXガトリングガン	サワード・コング	新型ECMグレネード	エアバスター T10

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	エンフォーサーⅠ型	550	C	射撃補正 C+	索敵 D	ロックオン C+
胴体	エンフォーサーⅠ型	1150	C	ブースター B+	SP供給率 D+	エリア移動 C+
腕部	エンフォーサーⅠ型	800	C	反動吸収 D+	リロード C+	武器変更 C+
脚部	エンフォーサーⅢ型	1050	C	歩行 E+	ダッシュ B	重量耐性 C+ (5,250)

BB通信 **大破と行動不能補足：**大破や行動不能以外にも、ブラスト・ランナーは受けたダメージにより、ダウンやよろけなど特殊な状態になる。よろけ＝1回の攻撃でダメージが3,000以上5,999以下。ダウン＝1回の攻撃でダメージが6,000以上。ちなみに、行動不能＝耐久値が0になる。大破＝1回の攻撃で10,000以上のダメージを受ける。

Ver.Cの詳細情報とデザイン設定を公開!!

シャイニング・フォース　クロス Ver.C	
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：ネットワークアクションRPG
■操作方法	：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日	：2010年5月18日（稼働中）
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワークシステム	：ALL.Net

Text:伊勢猫

先月号のモンスター編に続き、装備品関係の設定原画をまとめて掲載！ さらに、プレイ環境が見直された最新バージョンと、新たな装備アイテムデータも要チェックだ!!

SEGA×ARCADIAコラボ企画 武器デザインコンテスト

締め切り迫る!!

みんなのデザインした武器が、ゲームに採用されるかも!? 夢のコラボ企画、締め切り迫る!! 詳しい応募方法などは、http://www.famitsu.com/blog/arcadia/まで。多数の投稿を待っているぞ!!

6月10日必着!

『SFC』Item Design Art Works PART 2

実際のゲーム制作に使用された装備アイテムの設定原画を、デザイナーコメントと合わせて掲載。これらを参考にして、締め切り間際の武器デザインコンテストに参加すべし！

兜





軽装は布素材、重装は金属量が多くなるようにデザインしています。中装はちょうどその中間になります。

鎧





男女の変化量や軽中重の差など、デザインをする上での課題が最も多く、デザインに一番時間をかけています。

追加シナリオ、順次公開中!!

Ver.UP情報局



ビギナー向けの変更点あり？

5月18日より稼働中の『Ver.C』は、料金方式やコンティニュー時の救済措置など、プレイ環境に関連したマイナーVer.UP。いずれもビギナーにはうれしい限りの変更点だが、既存プレイヤーにとってもプレイチケットの購入方式はメリットが多い。

さらに、『Ver.C』稼働に合わせる形でシナリオモードの物語が佳境を迎える第17話が解放となった。コンボコンテストや防衛戦といった各種イベントに加えて、上級者向けの新たな協力クエストやEXクエストなども順次公開される予定だぞ！

Ver.C変更点①
クレジットでプレイチケット購入？

プレイ料金の方式がプレイチケット制となり、モード選択前にチケット購入画面へ移行。1～5クレジット分のチケットを購入できる。



→5クレジット分のプレイチケットを一括購入した場合には、プレイチケットにオマケで素材が!?



←プレイ後の画面で「終了」を選ぶと、残りチケットをトレジャーコインに変換



←コンティニューはチケット1枚で固定。事前購入しておけば損はしない。



→いずれのモードもコンティニュー時にHP回復薬が出現。序盤のクリアアイテムとしても入手が可能に!?

Ver.C変更点②
コンティニュー時に回復アイテムを支給！

これまでのHP＆MP全回復に加えて、復活した場所に「いやしの雨」×1個が出現。初～中級者にとっては、ありがたい変更点といえる。

両手剣



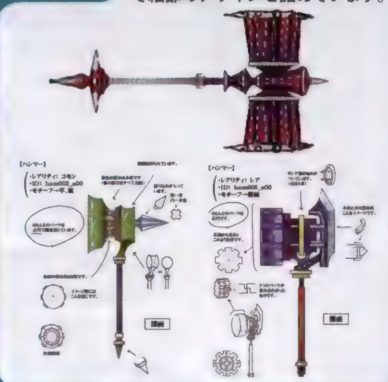
カッチリとしたデザインのものが多く、スタンダードな印象を受けやすい武器になっています。



ハンマー



重量系という枠の中で、個々に特徴が出るようにシルエットを決めて細部のデザインを詰めています。



ナックル



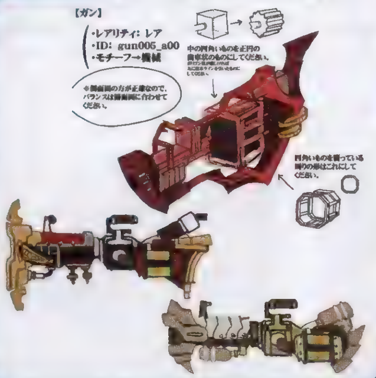
武器として目立たせるために、拳を大きくしたり、色を派手に調整したものが多いです。



魔導銃



武器の中で唯一共通部位のあるものになります。マナの力を変換することで魔弾を放っています。



フレイル



ヘッドのデザインが多様で、ナイフ状のものや棍棒系など、個性の強いデザインが特徴的な武器です。



ダガー



武器の性能から、切れ味の鋭そうなデザインを起こす場合が多く、上下対象のシルエットが多いです。



シナリオ・第17話で新アイテム解放!?

「終わりは始まる」生産アイテムレシピ

5月中旬から解放されたシナリオモード「終わりは始まる」をプレイすれば、ブレイズドラゴン素材を使ったレア兜&鎧の新たなアイテムが生産可能に。その性能は下記リストにまとめた通りで、物理防御力の数値は基本データの数値を掲載してある（生産時に若干性能が変化）。







見た目は申し分無いが、性能面の必要素材がネック。

■兜&鎧アイテム　基本データ&生産レシピ

アイテムカテゴリー&アイテム名称		レアリティ	合成状態（グレード）	基本パラメータ						属性値				生産素材アイテム			生産額	売却額
				防御力	腕力	体力	知力	器用度	速度	火	水	風	地	必要素材1	必要素材2	必要素材3		
軽装・鎧	ハイレーンコート	レア	強化無し	23	1	4	23	15	4	10	10	10	10	魔獣のたてがみ×3	炎竜の鱗片×3	鋼鉄の胸当て×1	400	1968
			強化+10	28	1	12	26	16	4	12	12	12	12					1968
			グレードEX	37	1	5	24	15	4	12	12	12	12					3936
中装・鎧	ナイトジャケット	レア	強化無し	39	12	22	7	7	-	-	-	-	-	魔獣のたてがみ×3	炎竜の鱗片×3	鋼鉄の胸当て×1	400	1792
			強化+10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]					1792
			グレードEX	45	14	26	8	8	-	-	-	-	-					3584
重装・鎧	ブリガンダイン	レア	強化無し	49	12	27	8	1	−5	-	-	-	-	魔獣のたてがみ×3	炎竜の鱗片×3	鋼鉄の胸当て×1	400	1704
			強化+10	61	15	41	10	1	−5	-	-	-	-					1704
			グレードEX	57	14	31	9	1	−5	-	-	-	-					3408
軽装・兜	ハイレーンハット	レア	強化無し	15	2	6	18	8	3	-	-	-	-	亡者の骨×6	亡霊の魂×3	鋼の兜飾り×2	400	1480
			強化+10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-	-	-	-					[illegible]
			グレードEX	17	2	7	21	9	3	-	-	-	-					2960
中装・兜	ナイトヘルム	レア	強化無し	21	[illegible]	[illegible]	8	2	-	-	-	-	-	魚人の心×6	輝く鱗×3	鋼の兜飾り×2	400	1344
			強化+10	26	11	18	17	2	-	-	-	-	-					1344
			グレードEX	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	-	-	-	-	-					2688
重装・兜	グレートヘルム	レア	強化無し	27	14	12	6	2	−4	-	-	-	-	悪魔の尻尾×6	聖戦士の翼×1	鋼の兜飾り×2	400	1280
			強化+10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	−4	-	-	-	-					1280
			グレードEX	31	16	14	7	2	−4	-	-	-	-					2560



新バージョンの追加要素に迫る!!

三国志大戦 WAR BEGINS

三国志大戦3 WAR BEGINS

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：リアルタイムカード対戦
■操作方法	：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日	：2010年6月中旬予定
■使用基板	：LINDBERGH
■ネットワーク	：ALL.Net

ついに発表された『三国志大戦3』の最新バージョン！　稼動まで間も無くとなった今回は、軍師訓練や計略の新要素、そして新カードについて紹介していくぞ!

Text：スズキド、age

新要素 壱 軍師訓練の強化

軍師の成長には欠かせない訓練が、今バージョンでは大幅に強化！　特に、これまでは希望の種類を付けにくかった兵書が購入できるのはうれしい限り。また、特訓のシステムが変わったほか、模擬戦よりも効率的な新しい訓練も増えているようだ。どれも多くの兵糧が必要となるので、計画的に軍師の成長を進めたい。



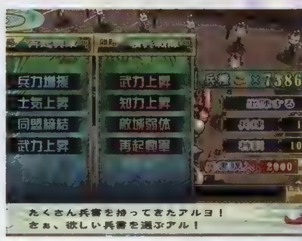
使い始めたばかりの軍師も、兵糧があれば比較的容易に実用範囲内まで成長させられる！

「特訓」の仕様変更



特訓は一定タイミングでボタンを一回押す今までのシステムではなく、流れてくるバーに合わせてボタンを押す、一騎討ちと同じシステムに変更された。軍師を育成するだけでなく、実戦と違って緊張せずに一騎討ちの練習ができるので一石二鳥！

「兵書購入」の追加



兵書探索による発見や試合後の報酬しか入手機会が無く、種類を選べなかった兵書だが、今回からは兵糧で好きなものを購入できるように！　たとえデッキを変えても、そのデッキに最も合った奥義の兵書をすぐに付けられるようになった。

個性派カードが続々登場！ 『WAR BEGINS』新カード速報!!

100枚以上が追加される新カードは、新要素に負けず劣らず個性派ぞろい！「操術」、「旋略」は特定勢力に限らず複数の武将が所持しており、それぞれの勢力に合わせた計略効果になっているようだ。また、各勢力の特色である英知系、寡兵＆練兵系、英魂系、暴乱系、決起＆憂国系が、どう進化するのかも気になるところ。そのほか、待望の旧カードの復活などもある模様。新バージョンのだいご味である新カードに、期待は高まるばかりだ。



一くせあるカードから懐かしのカードまでさまざま。デッキ構築の幅が格段に広がりそうだ。



コスト2.5にしてはスペックがやや心許ないが、全体強化と単体強化を選べる旋略「魏国の礎」はなかなか面白そうだ。



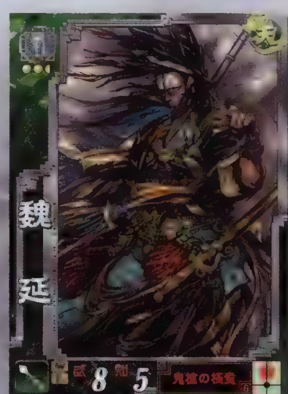
「操術」時は武力と突撃ダメージ上昇の効果がある計略、「烈風の騎術」を持つ。単騎での奮闘も十分期待できる!?



もはや、言葉なんていらない。みんなが待っていた【C】文聘が、新たに特技「崩射」を引っさげて帰ってきたゾイ！



「虎髭の覇気」は、「呉下の阿蒙」タイプの号令と「一気呵成」タイプの号令を選べる「旋略」。士気は重いが威力は十分だ！



「鬼槍の極意」は槍兵限定版の「八卦の戦計」といったところ。範囲内（自身含む）の槍兵の数で効果が変化するのだ。



待望のコスト1.5の五虎将がついに参戦！　もちろん計略、スペック共に、五虎将の名に恥じないものとなっている。

●計略内容補足　「魏国の礎」（上向き）範囲内の魏の味方の武力と移動速度が上がるが、発動後、自身は撤退。（下向き）範囲内の魏の味方が撤退し、そのコストに応じて自身の武力が上昇。一定以上武力が上がると移動速度も上昇。「虎髭の覇気」勢力問わず効果アリ。「鬼槍の極意」1部隊:兵力が回復し大車輪状態になるが、移動速度が低下。2部隊:槍撃ダメージ上昇。3部隊:移動速度が上がり、大車輪状態に。4部隊以上:槍が長くなる。「天下二分の計」呉の味方限定。「決起の神速号令」使用時に国力が上昇。範囲内の漢の味方の武力が上がり、騎兵は移動速度と突撃ダメージも上昇。国力が高いほど効果が高くなる。「偽帝の秘密兵器」自身の武力と城攻撃力が上がり、部隊が巨大化する。自身が自城に入ると効果は終了。

新要素 弐 カードを回して効果上昇「操術」

『WAR BEGINS』では新しい種類の計略として、「操術」が導入されている。この「操術」に該当する計略は、効果中に盤面上の武将カードを回転させることにより、一定時間さらなる追加効果を得ることが可能。例えば騎兵なら、オーラをまとっている状態でカードを回転させると、武力がさらに上がり突撃ダメージも上昇、といった具合だ。

この「操術」は、盤面のカードを回すというこれまでには無い操作が必要となるが、士気以上の効果を発揮する可能性を秘めているぞ！

「烈風の騎術」の場合



武力と移動速度が上がり、突撃オーラをまとった状態で「操術」を発動すると、さらに武力が上がり突撃ダメージがアップ。「操術」の効果は一定時間で切れるので、タイミングが重要だ。

「旋風の槍術」の場合



武力上昇、移動速度上昇、大車輪の効果があり、「操術」時は車輪の範囲が拡大しダメージが上昇する。効果は優秀だが、「操術」発動中は自身が受けるダメージが増えてしまうデメリットも。

「竜巻の弓術」の場合



武力が上がり移動中も弓攻撃が可能となる計略で、「操術」により、一定時間乱れ撃ち効果と弓攻撃力アップ（剛弓）の効果が付加される。ただし、「操術」中はその場から動けなくなる。

新要素 参 二つの効果を選べる「旋略」

まさに一人二役をこなせる新タイプの計略、「旋略」。異なる二つの効果を持ち、場面に応じて選ぶことができるのだ。計略効果の選択方法は武将カードの向きで、上向きか下向きかに応じて変化する。例えば【UC】張承の場合、カードが上向きなら神速戦法の効果、下向きなら特攻戦法の効果となる。場面に応じて臨機応変に対応できるので、デッキに導入すれば戦略がさらに増えていくだろう。



【UC】張承の「旋略・神速特攻」は、武将カードが上向きの状態で計略を発動すると、神速戦法の効果となる。逆に下向きなら、特攻戦法の効果が発動

カードの向きで計略効果を選択!!



計略ロック中でもカードの向き変更は有効。どちらの効果を選んでいるかはミニマップ上と士気ゲージの横に矢印で表示されるので、しっかり把握しておこう。



「武力上昇＋移動速度上昇」と「より高い武力上昇＋移動速度低下」を選べる旋略を持った、呉軍期待のカードの1枚。



さらに層が厚くなる呉のコスト2弓兵。計略は徒弓効果に加え、「操術」時は移動不能だが剛弓＋乱れ撃ちと文句無し！



神速戦法 or 特攻戦法の「旋略」を持つ【UC】張承は、呉にしては珍しくデメリットの無い神速効果を持つ点に注目だ。



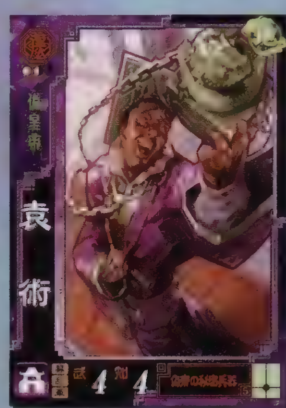
武力差に応じたダメージ＋一定時間相手の動きを封じる計略を持つ【R】馬超。イラストも計略も破壊力十分だ！



「寡愚の乱」は、兵力が少ないほど武力が上がる暴乱系計略。知力低下のデメリットを逆に利用し、計略コンボが狙える!?



ついに出た「決起の神速号令」は、何と突撃ダメージも上昇！新カードの中でも群を抜くその性能から目が離せない！



ネタカード？　いえいえまさかの超絶強化です！　自身の当たり判定が巨大化……、防衛に最適のカードかも!?

特技「暴乱」に注目！

暴乱系計略を中心にデッキを組む際、最も問題になるのが「暴乱」の特技を持つ武将カード。新バージョンでは群雄を中心に、「暴乱」を持つ武将カードが多数追加されるとのこと。暴乱系計略自体も増えるので、二勢力以上も含めてさまざまな組み合わせが考えられそうだ。このバージョンから使い始めてみても遅くはないぞ！

三国志雑記

●新バージョン最速インプレッション　最初は混乱して大変だったけど、これだけいろいろ追加されると、デッキの幅や戦術がかなり広がりそう。ネタデッキの使い過ぎだけには注意しよう……（笑）。（age）

きましたね！　特技「暴乱」の大量導入が!!　待ちに待っておりました!!　デッキの幅が広がるので、新バージョンは暴乱Masterを目指そうかと思います。……まぁ、僕が作るデッキは大抵弱くて機能しないんですがね（笑）。（スズキド）

新カードは武力や知力こそやや控えめだけど、特技や計略の面で優れている印象。「旋略」をはじめとする特殊な計略が既存カードと合わさってどんなデッキが出来るのか、かなり楽しみです。とりあえず呉の新SRを引かせてください!（編集JK）



並み居る強豪を打ち倒した 新たな英傑の強さに迫る!!

軍神 兀突骨

ロングインタビュー

全国大会「覇業への道 鳳翼天舞」で優勝を手にした軍神・兀突骨君主に、改めてインタビューを敢行。全国大会だけでなく、兀突骨君主についてもさまざまなことを聞いてみたぞ!

──全国大会から三週間がたちましたが、改めて振り返られていかがでしょうか。

兀突骨　もうそんなにたったのか～、というのが正直な感想です。あまり時間が経った実感が無いんですよ。決勝大会の前は、自分が優勝するなんて思ってもいませんでしたから（笑）。今でも強烈な印象が残っています。

──地元に凱旋されたときの、仲間の君主たちのリアクションはいかがでしたか？

兀突骨　帰ってから冷やかされたりもしましたけど、すごく喜んでくれました。お祝いにご飯をおごってくれたりとか。仲間の祝福を受けて、「俺、優勝したんだ～」と改めて実感しました。

──今回の全国大会優勝は、どの辺りがポイントだったと思いますか？

兀突骨　全体の流れでしょうか？　相手のミスにつけ込めるチャンスあったり、江東の虎君主戦では真ん中悪地形だったりと、要所要所で流れが自分に味方してくれたという印象です。

──実際に流れがきていると感じたのは？

兀突骨　準々決勝で江東の虎君主に勝ったときは「おっ、ちょっときてるな」と感じました。……ちょっとですけどね（笑）。

──普段、全国対戦で江東の虎君主とマッチしたときの戦績はどうだったのでしょうか？

兀突骨　もちろん悪かったんですよ。ただ、大会なのでたまたま勝ちを拾えることもあるかな？　と考えていました。

──優勝を意識し始めたのも、江東の虎君主に勝ってからですか？

兀突骨　ほんの少しだけですが、「優勝……いけるか？」みたいに思ってました。でも次の対戦相手が♪ザビ～♪君主ですし、「無理だ～」という気持ちもありましたけど（笑）。

──結果的には♪ザビ～♪君主も倒したわけですが、試合内容はどうだったのでしょうか？

兀突骨　ギリギリの勝利で、綱渡りに近い感じでしたね。いつもは冷静で的確な立ち回りをする♪ザビ～♪君主ですが、大会という大舞台ではほんの少しだけ、焦っていたのかもしれません。ホント、流れに乗っていたというのが感想ですね。

──では、優勝の特別称号を得て、軍神・兀突骨君主となった感想を聞かせてください。

兀突骨　称号を受け取った瞬間は、自分には合わないかもと思ったのですが、今では気に入っています。軍神の名に見合うよう頑張ります。

──特殊称号を獲得されるのは初めて？

兀突骨　そうですね。今まではあまり縁が無かったので、軍神をいただけて本当にうれしいです。

──それでは改めて、兀突骨君主ご自身についてお聞かせください。まず、『三国志大戦』というゲームを始めたきっかけは何だったのでしょうか。

兀突骨　ゲーセンには行っていたんですが、2D対戦格闘ゲームや音楽ゲーム、クイズゲームなど、別のゲームをやっていました。『三国志大戦』を始めたのは、友達に誘われたのがきっかけですね。

──どのくらいの時期から始めたのでしょうか。

兀突骨　『Ver.1』からですね。全国稼動からしばらく後にはプレイしていました。当時は高校2年生だったと思います。

──やはり若い人は強いですね。

兀突骨　そうなんですよ！　一才下、二才下くらいの人たちがめちゃくちゃ強いんですよ！

──いやいや、兀突骨君主も若いですよ（笑）。

兀突骨　昔は栄斗君主や全武将が〇〇君主のようなサラリーマン勢が強かったんですが、仁義なき青井君主や荀銀STO君主が活躍し始めたときから、若い人たちも強いな～と思い始めました。

──これまでどんなデッキを使ってきたのですか？

兀突骨　基本的にワラワラ系ですね。5枚だと物足らなくて。4枚だと各部隊を高い精度で操作しなくてはならないので、逆に使っている人はすごいなと思います。多少のミスがあっても挽回できる、6枚デッキが一番肌に合ってます。

──特にこだわって使い続けていたようなデッキはありますか？

兀突骨　あまりデッキを固定しない方なので、特には無いですね。ホントいろいろなデッキをやっていた感じです。強いて挙げるなら、『1』で使っていた魏単で【C】【UC】のみの8枚デッキでしょうか。妨害系やダメージ系など、計略が優秀な武将がたくさん居たので、かなり面白かったです。

──それから『3』まで、ワラワラデッキで戦い続けてきたのでしょうか？

兀突骨　『2』の【R】趙雲を入れた桃園デッキなど、スタンダードなデッキも使ってはいましたが、基本的にはワラワラしていましたね。

──これまで『三国志大戦』をプレイしてきて、特に印象に残っていることは何ですか？

兀突骨　ゲームを通じてたくさんの人と知り合えたことですね。高校を卒業したばかりのころは、インターネットのSNSなどを通じて知り合ったプレイヤーと会うために、宮城から東京まで遊びに行っ

「覇業への道 鳳翼天舞」DVD付きムック発売決定！

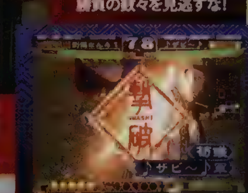
前号にて速報をお届けした『三国志大戦3』全国大会「覇業への道 鳳翼天舞」。全国各地から予選を勝ち上がってきた君主に、前回大会の優勝者・赤兎暴走君主を加えた48人（うち二人は不参加）で争われたこの大会が、DVD付きムックとなってエンターブレインから発売決定！

今回はDVD単品ではなくムック＋付録DVDとなるので、書店で購入できる上にお求めやすいお手ごろ価格になる予定。発売は7月初旬を予定しているので、見逃さずに入手するべし！



兀突骨君主と江東の虎君主による準決勝の解説など、試合以外の内容も充実しているぞ。

全国大会の映像は全試合を収録！　大激戦、名勝負の数々を見逃すな！



負け試合を反省……はできないので(笑)
基本に忠実であることを心掛けています



ていました(笑)。

──特にライバル視している君主は居ますか？

兀突骨　皆さんうまいので、特別にライバル視してる方は居ないですね。強いていうなら、常にデッキを流行のものに変えてる人には勝ちたいです。もちろん、ゲームとしてはその方が正しいんですけど、個人的に負けたくないですね。

──こだわりが重要、ということでしょうか？

兀突骨　いえ、そういうわけではないんですよ。自分も流行のデッキを使うことはありますし(笑)。

──対戦していて楽しいデッキはありますか？

兀突骨　多枚数デッキ同士の戦いは楽しいですね。戦場中のあちこちで、いろいろなカードが戦闘を繰り広げるのが楽しいです。

──普段プレイされるときに、特に注意してることはありますか？

兀突骨　基本に忠実に、ということです。各兵種がその仕事をしっかりできるよう気を付けています。

──デッキはどのように作るのでしょうか？

兀突骨　一応、流行デッキへの対策を主軸に考えていますが……、デッキを作るの苦手なんですよね。自信作でも大抵は弱いんです(笑)。

──では、ご自身が特に優れていると思うポイントはありますか？

兀突骨　基本、無いですね(笑)。強いていうなら、戦術眼というか、臨機応変に対応することです。

──逆に苦手なポイントは？

兀突骨　たくさんあります。スキル面全般ですね。

──勝てる人と勝てない人、その差はどの辺りにあると思いますか？

兀突骨　部隊や計略を使うときに、その場面だけでなく先の展開を考えられるか、ですね。その場しのぎだけでなく先を見すえて計略を使うことが、勝つことの第一歩になると思います。

──上達するために必要なことは？

兀突骨　プレイ数も大事ですが、うまい人のプレイを参考にすることと、基本に忠実になることですね。よく「負け試合を振り返って～」といわれますが、くやしくてそんなことできないので(笑)。それと、戦場の空間を意識して戦うことも重要ですね。騎馬の突撃のための空間を意識したり、槍撃を出すために壁となる部隊を作ることなどです。

──初級者、中級者へのアドバイスをお願いできませんでしょうか。

兀突骨　何はともあれ、基本に忠実になることですね。それと、流行のデッキに対してどう戦うか、あらかじめ考えておくことも大事です。そうすれば、対戦中に焦ったり混乱することが減るはずです。

──では、全国大会で発表された新バージョン『WAR BEGINS』についてはいかがでしょうか。

兀突骨　海外ともマッチングするようになるみたいなので、デッキの幅が広がりますよね。いろいろな新しい発見がありそうで楽しみです。

──あなたにとって『三国志大戦』の魅力とは？

兀突骨　自分でカードを動かして、自分で戦況をコントロールする。自分で戦いを作り出すことができる、今までのゲームには無かった面白さが、『三国志大戦』の最大の魅力だと思います。

──最後に、読者に向けて一言お願いします。

兀突骨　『三国志大戦』は、一回コツをつかめば一気に上達できるゲームです。あきらめないでぜひ、上を狙って頑張ってもらいたいと思います。

──[illegible]

(2010念5月8日　クラブセガ秋葉原 新館にて)

兀突骨君主直伝！
糜芳&士仁ワラ運用術

計略が豊富なので、相手の嫌がることを的確に突けるのが魅力という、兀突骨君主のデッキ。使い方を直々に教えていただいたぞ！

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
蜀031	【R】馬超	2	騎兵	8	3	勇、魅	人	一騎当千(5)
群028	【C】李傕&郭汜	1.5	弓兵	6	3	柵	人	悪逆無道(3)
蜀020	【R】徐庶	1.5	騎兵	4	9	伏	天	落雷(6)
群059	【C】成宜	1	騎兵	3	1	乱、車	人	強奪の乱(3)
蜀050	【C】糜芳&士仁	1	槍兵	2	4	伏	人	挑発(3)
蜀035	【R】龐統	1	槍兵	1	9	伏	人	連環の計(6)

群・軍師006	【R】董卓	左奥義	超絶再起(人)	右奥義	完殺抑陣(地)
群・軍師007	【SR】王異	左奥義	速軍侵攻(人)	右奥義	転進再起(地)

全てのカードが重要な役割を持つ

やはり6枚全部をしっかり使っていくことが、このデッキを運用していく上で重要だと思います。

まず【R】馬超ですが、人属性のスペック要員ですね。とはいえ対大徳デッキなどでは、計略も結構使います。【C】李傕&郭汜は、いわずと知れたスペック要員ですね。【R】徐庶は、高武力低知力の敵を倒すためのカードです。「落雷」はいわゆるピン落雷、ほぼ単体にしか使いません。

【C】成宜は敵の弓攻撃を集めたり、開幕に伏兵を探したりと、このデッキ一番の働き者ですね(笑)。そして【C】糜芳&士仁。相手の足並みを乱すために、「挑発」を良く使います。伏兵状態からでも、攻城を取れそうならガンガン使っていいと思います。【R】龐統は号令対策ですね。号令を中心に攻めてくるデッキ相手には大活躍します！

開幕に攻城を取るのが理想！

基本的に守りの選択肢が多いデッキ構成なので、開幕は伏兵を生かして攻城を取ることを意識しましょう。その後は相手に万全の形で攻め込まれるとまず守り切れないので、中盤以上を意識しながらライン維持をしていきます。相手の計略を、できるだけ相手陣内で使わせることが重要です。

奥義は速軍侵攻を使うこともありますが、ほぼ超絶再起ですね。ラインを上げることで相手に士気や兵力を使わせられれば、超絶再起で守り切ったりカウンターを狙える、強力な奥義です。

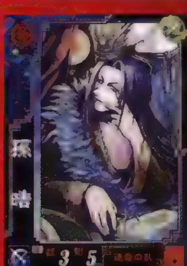
何よりも【C】糜芳&士仁がキーカードで、反計や速度上昇系の対策になっているので、意識して使っていきましょう。流行デッキに対して活躍しやすいのがポイントです。そして最後に、城門だけはたたかれないように──そうなると逆転は難しいので。

兀突骨君主に聞く！
『3.51B』総括&注目カード

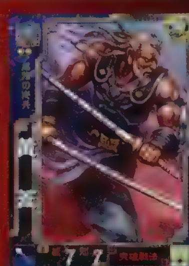
追加カードが躍進したバージョンという感想です。ワラワラ使いとしては、低コスト部隊の攻城力低下が痛かったですね。ただ、全体的にはいろいろなデッキが活躍できたので、いいバージョンだったと思います。【SR】張郃、【R】文鴦、【SR】孫皎の強さが目立ちましたが、右の隠れ良カードも是非使っていただきたいです(笑)。



「[illegible]の計」は[illegible]が少なく、武力100%に対して武力+5というコストパフォーマンス抜群！ しかし、[illegible]のコスト1の枠は激戦区のため参入できない気がして……



コストが軽く計略の効果時間が長いので、暴乱デッキの裏に。勢力が呉ということと暴乱持ちの少ないのが悩みどころですね。次のバージョンに期待です！



突破戦法は本当に強い！ 加えて知勇兼備なのが強く、私のデッキはこれを使われるだけで詰みます。でもこの枠には【R】文鴦が居るので……(以下略)

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009

2009-2010シーズン終了記念 欧州四強クラブの選手カードを解析!

主要な欧州リーグが終結、そして4年に1度のお祭りが近付き、『WCCF』のモチベーションも高まる今日このごろ。そんなわけで今シーズンのチャンピオンズリーグでベスト4に進出したチームの選手カードの使い勝手を解説する。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2008-2009
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：半蔵門蹴球部

オリンピック・リヨン

OLYMPIQUE LYONNAIS

TEAM DATA
創設：1950年　スタジアム：スタッド・ジェルラン
リーグ優勝：7回　09-10シーズン国内リーグ：2位

優秀なレギュラーカードの多いリヨン。U-5デッキに欠かせないカードが多いぞ。



基本フォーメーション
4-3-3

ベンチ
15 ジョン・メンサー
20 アンソニー・ルベイエール
17 ジャン・マクン
23 アブドゥルカデル・ケイタ
39 フレデリック・ピキオンヌ

ボランチがトゥララン一人では心許ないので、シェルストレームとマクンを入れ替え、ダブルボランチにしよう。

レギュラーカードが多いとはいえ、国内リーグを7連覇していることもあり、優秀なカードがそろっている。数値は低いが一芸に秀でた選手が多いので、役割さえはっきりとさせれば活躍してくれるぞ。特にディフェンスラインは優秀だ。クリスやブムソンといったスタメン候補のスタミナが低いのが難点だが、交代要因のメンサーが控えているので安心。ただし、練習しすぎて全員のスタミナが無い、なんてことにならないように。



ボール奪取能力、パス、視野の広さすべてがそろっているボランチだ。

POINT 過去在籍選手で補強を!

09-10シーズンのリヨンに加入した選手は、まだカード化されていない選手ばかり。そこで過去に在籍していた選手で補強しよう。GKはYGSのロリスを入れるよりも05-06バージョンのクペを入れよう。守備の安定感が増すぞ。ディフェンダーにアビダルを、ボランチにエシアンを入れればさらに守備が良くなるぞ。攻撃陣はジュニーニョ、ベンゼマ、フレッジ、ゴブといった現状のメンバーが十分活躍してくれる。高いスピードを生かし速効を仕掛けよう。

カテゴリー	選手名	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	合計	キープレイヤー戦術	使用感
□☆	ウーゴ・ロリス	7	17	11	16	12	11	74	リベロキーパー	プレイヤー戦術がリベロキーパーなためか、ハイボールへの反応は高い。ロングシュートへの反応がイマイチだが、キーパーボタンに対するレスポンスは良いので、早めに対応しよう。
□	ジャン・アラン・ブムソン	7	17	11	18	12	14	79	ペナルティエリアブロック	ほとんどキーパーの目の前にいるようなポジショニングを取り、最後のとりでといった感じの動きをしてくれる。パスカット、ドリブルへの対応も良好だ。
□	フランシオス・クレルク	12	13	13	13	14	14	79	サイドアップダウン	サイドバックに置くと上がってしまうので注意。サイドハーフに置くとそれなりに活躍してくれる。攻守のバランスの良いパラメーターをしているので、マルチな活躍が期待できる。
□	クリス	9	18	12	19	12	12	82	リトリート	リヨンの守備の要といってもいいカード。だが、ボール奪取後のパスはあまりうまくない。敵にパスをしてしまうことも……。また、スタミナが無いので後半はバテてしまうことが多い。
□	ファビオ・グロッソ	13	11	13	16	15	15	83	アーリークロス重視	攻撃的なサイドバックといったパラメーターだが、あまり上がらず守備的な動きをすることが多い。しかしチャンス時にピンポイントクロスを上げてくれることもある。
□	ジョン・メンサー	6	16	10	16	16	16	83	アンチスピードスター	ディフェンダーとしてならどこでもできるユーティリティー性の高さが魅力。どのポジションに置いても安定した守備をしてくれる。守備力も高く、ベンチに一人は欲しい選手だ。
□	アンソニー・ルベイエール	10	14	12	15	15	15	81	サイドエリアブロック	キープレイヤー戦術がサイドエリアブロックなためか、サイドバックとしては守備意識が高く、めったに上がっていかない。WCCF的には優秀なサイドバックと言える。
■	ジュニーニョ	15	10	18	14	13	15	85	全員攻撃	リヨンの魂とも言うべき選手。トップ下に置くと大活躍してくれる。スルーパス精度が高く、あとはシュートボタンを押すだけ、といった決定的なパスを出してくれるぞ。
□	キム・シェルストレーム	14	10	17	16	14	14	85	ワイドゲームメイク	数値的にも動き的にもジュニーニョと同じような感じ。若干パス精度に劣るが、パワーはジュニーニョより高いので当たり負けすることが少ない。U-5デッキならオススメのカードだ。
□	ジャン・マクン	13	12	13	13	16	18	85	プレッシング	ボランチのポジションに置こう。ボール奪取能力はかなりのものだ。パスも悪くは無いが、ボールを持ち、突破しようとする動きが多いのが気になるところ。パス系の戦術でフォローを。
□	ジェレミー・トゥララン	13	13	15	14	14	17	86	トライアングルパスワーク	リヨンの攻守の要。ボール奪取能力、パス精度、視野の広さ、ポジショニングすべてがレギュラーカードとは思えないほどの動きを見せてくれる。ぜひ使ってみてほしいカードだ。
■☆	カリム・ベンゼマ	19	5	16	18	16	15	89	ミドルシュート重視	カードの裏を見ると、左ウイングとしての適性が高いように見えるが、ぜひセンターフォワードとして使ってみてほしい。リヨンの攻撃はベンゼマ次第といってもいいだろう。
□	フレッジ	17	4	16	16	15	12	80	シュート重視	ディフェンスとスタミナの数値が低いために合計が低く感じるが、シュート能力も高く、ディフェンダーを交わす動きもいいぞ。スタミナの低さからハーフしか持たないのが残念。
□	シドニー・ゴブ	14	9	14	12	18	17	84	サイドチャンスメイク	高いスピードを生かしたサイドからのカットインは良い。また、ワンタッチでパスを出すことも多く、通常のクロスよりもセンターフォワードに渡りやすく点につながりやすいぞ。
□	アブドゥルカデル・ケイタ	15	7	16	15	17	13	83	プルバック重視	クロスはふわりとした感じが多く、キーパーに取られやすい。だが、サイドから切り込んでいきシュートまで持ち込むこともあり、その場合は点につながることが多いぞ。
□	フレデリック・ピキオンヌ	15	8	13	16	13	16	81	スペースメイキング	テクニックが低いためか、ディフェンダーにボールを取られてしまうことが多い。キープレイヤー戦術を発動させ、自分に引きつけてからパスを出すようにさせよう。

●リヨン補足:POINTのところに書いた選手以外の過去所属選手でカード化されているのはDF:アンデルソン、エジミウソン、カサッパ、ジュリエッティ、セバスティアン・スキラッチ、ミュラー、プレシェ　MF:エデルソン、チアゴ、アルー・ディアッラ、マハマドゥ・ディアッラ、デルガド、ドラソー、ファビオ・サントス、ベドレッティ、ボドメル、マルーダ　FW:カリュー、ジュリ、バロシュ、ビルトール、ベン・アルファ。優良レギュラーカードがそろっている。

バイエルン・ミュンヘン

TEAM DATA
創設：1900年　スタジアム：アリアンツ・アレーナ
リーグ優勝：22回　09-10シーズン国内リーグ：優勝

巻での使用率は高くないものの、好選手（とくに攻撃陣）が在籍しているぞ。



基本フォーメーション
4-4-1-1

ベンチ

- 6 マルティン・デミチェリス
- 8 ハミト・アルティントップ
- 24 ティム・ボロウスキ
- 20 ホセ・エルネスト・ソサ
- 18 ミロスラフ・クローゼ

スタミナに不安のあるバン・ブイテンの交代はつねに念頭に置いておこう。クローゼはスタメン起用がオススメ。

屈強なフォワードにサイドからボールを供給して攻めを構築していくのが基本となる。左サイドのリベリーに疲れが見える場合はゼ・ロベルトを左に回し、デミチェリスかボロウスキをボランチで起用しよう。守備陣はスタミナが切れる後半に課題を残す。また、サイドバックがどちらも攻撃的なため、左右の戦術ボタンを長時間点灯させるとサイドにスペースが生まれやすい。カード配置や守備的なキープレイヤー戦術で調整しよう。



攻めの起点になる選手。プレイヤーが工夫しなくても多彩な攻撃を見せる。

POINT　ロッベンでサイドをさらに活性化！

ここ数年で最高の成績を残した2009-2010シーズンを再現するなら、ロッベンは外せない。可能ならばスタミナの多いチェルシー時代のカードを登録しよう。放出されたポドルスキの代わりにオリッチ(06-07)を使うとより今年の陣容に近付くぞ。バイエルンをベースに、より強力なチームを作る場合は守備陣にテコ入れを施したい。GKをチームの象徴だったカーン(05-06～07-08)、DFにコバチ(05-06)、マテウス(07-08)らを加入させて守備を安定させよう。

カテゴリー	選手名	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	合計	キープレイヤー戦術	使用感
□	ミヒャエル・レンジング	7	16	9	16	12	10	70	ムードメイキング	レギュラーカードの中では各種シュートやクロスに対してそつのない守備を見せる。とくに至近距離のシュートに強い。個人能力の成長が早いのも密かなポイント。
□	マルティン・デミチェリス	10	17	14	16	13	16	86	インターセプト	キープレイヤーにするとチーム全体のボール奪取の意識が向上して守備力がアップする。もともとはボランチだったためかパスが巧く、スタミナも高めに設定されている。
■☆	フィリップ・ラーム	14	13	15	11	18	17	88	アザーサイドアタック	戦術ボタンを点灯させると、どんどん前進していくタイプのサイドバック。ドリブルスピードや意外に強烈なシュート力といった長所を活かすなら、もう1列前で使うのが吉。
□	クリスティアン・レル	12	11	12	14	15	15	79	ドリブリングビルド	ラームほどではないが攻撃意識の高いサイドバック。右サイド攻撃の戦術ボタンを点灯させる際は守備に穴ができないようにほかのカードの配置などに注意しよう。
■	ルシオ	11	17	13	19	12	15	87	バイタルエリアプレス	バイエルンの守備の要。相手チームに攻められている際はこの選手をキープレイヤーに任命するといい。過去のカードほど前線に出ることがなくなったため、非常に使いやすい。
□	ダニエル・バン・ブイテン	9	18	11	19	9	13	79	アンチポストプレイヤー	数値を見るとスピードとテクニックに欠けた選手に見えるが、強力なフォワード相手にも無難に守備をこなす。むしろ注意すべきなのは1試合持たせるのが難しいスタミナだ。
□	ハミト・アルティントップ	14	8	13	16	16	15	82	オフェンスダイナモ	チーム全体のスタミナ減少を抑制するキープレイヤー戦術が非常に有用。相手に反応され難いニア狙いのクロス、ショートクロスをよく上げる。突破力もまずまず。
□	ティム・ボロウスキ	14	10	15	17	14	14	84	ミドルシュート重視	中盤ならどこでもこなす選手だが、攻撃はやや迫力不足。スタミナ的に1試合フルに活動させるのは難しい。ディフェンス値は10しかないが、そつなく守備をこなす。
■☆	フランク・リベリー	16	7	18	14	18	14	87	チャンスメイク	定位置である左サイドだと決定的な仕事をする前に相手選手につぶされることが多い。ウイングかセカンドトップのような、ゴールに近い場所に配置したほうが活躍させやすい。
■	バスティアン・シュバインシュタイガー	16	10	16	15	17	15	89	クロス重視	長短、高低を織り交ぜたクロス、中に切れ込んでの浮き玉系のスルーパスなど多彩な選択肢で決定機を演出。今シーズン途中から担当したボランチで使うのはさすがに厳しい。
□	ホセ・エルネスト・ソサ	14	7	17	13	14	12	77	ダイレクトパスワーク	高いテクニックを駆使してドリブル突破をしていく右サイドプレイヤー。囲まれると厳しいので、カード配置を工夫して1対1で勝負できる環境を作ってあげたい。
□	マルク・ファン・ボメル	13	12	16	16	12	16	85	ディフェンシブセントラル	試合終了のホイッスルが鳴るまで献身的に動くスタミナが最大の魅力。テクニックが高いためボール奪取から間髪入れずに効果的なラストパスを繰り出すことが多い。
■	ゼ・ロベルト	14	13	17	13	17	17	91	アタッキングセントラル	中盤とサイドバックを含めた左サイドの各ポジションを高いレベルでこなすマルチロールプレイヤー。こぼれ球への意識が高くガンガンボールを奪取してくれる。
■	ミロスラフ・クローゼ	18	6	14	17	16	15	86	ハイタワー	ヘディングが得意なことで有名だが、確かな足下の技術を持つ。エリア内やゴールライン付近からのシュートはほぼ確実に枠を捉える。エリア内のこぼれ球への嗅覚も優秀。
■	ルーカス・ポドルスキ	17	8	15	15	18	14	84	ワイドシュート重視	スルーパスに反応し、ノートラップでシュートをたたき込む動きが得意。カード裏に表記されているようなウイングの位置での活躍は難しい。中央で使ってこそ生きる選手だ。
■	ルカ・トニ	19	5	16	19	11	14	84	パワーボールキープ	センターフォワードとは思えないパス意識、そして精度が特徴的。なかなかボールを奪われないキープ力とあいまって、セカンドトップとしても活躍させられる。

カテゴリーの□はレギュラーカード、■はスペシャルカード、☆はレアカードを示します。

今から始めるWCCF　オフェンス編

気が付けば10年近い歴史を築いてきた『WCCF』シリーズ。それゆえに今からプレイしても上級者にはかなわない……と思いがちだが、要のポジションに強力なカードを登録すれば、シリーズ経験者とも十分に戦える。最も重要視したいのはやはり得点に直結するフォワード。右表で紹介しているような選手はエリア内のシュートはもちろん、そこに至るまでのドリブル突破やミドルシュートの精度が非常に優秀。あらゆるシチュエーションで得点を期待できるぞ。なお、今作では中央突破が強いため、メッシやC.ロナウドといったサイドの選手も端ではなくやや中央寄りに配置するといい。



➡フリーキックが得意な選手がいると、僅差の試合で勝利をもぎ取りやすい。



⬅シュートの威力、突破力に優れた選手を中心にチームを作るのが基本。

強力フォワードランキング　08-09編

強

- **S**：トーレス、マラドーナ
- **A**：ルーニー、エトー、ビージャ、メッシ、クリスティアーノ・ロナウド
- **B**：イブラヒモビッチ、フォルラン

●バイエルン補足　レアカードの使用感：ラーム　スタミナが1アップ。試合終了までピッチを縦横無尽に駆け回ることが可能になっている。攻撃力も若干向上している印象を受ける。
リベリー　パワーが1アップ。ゴールに直結する動きが多くなる印象。セカンドトップとして使えば、チーム屈指の点取り屋として活躍させられる。

インテル

TEAM DATA
創設:1908年　スタジアム:サン・シーロ
リーグ優勝:18回　09-10シーズン国内リーグ:優勝

状況に応じた布陣で、豊富なタレントを使いこなそう。目指せモウリーニョ！



基本フォーメーション
4-3-1-2

ベンチ
- 16 ニコラス・ブルディッソ
- 77 リカルド・クアレスマ
- 14 パトリック・ビエラ
- 45 マリオ・バロテッリ
- 33 マンシーニ

守りを重視した布陣はこれが無難か。現実ではシーズン前半で断念した4-3-3も本作なら十分機能する。

守備的なポジションの選手が充実しており、その中でもボランチはだれを起用しても高いレベルを保てるので安定した試合運びが望める。逆にスタンコビッチしか居ないトップ下、スタミナが無い選手が多いフォワード陣には不安が残る。選手の調子や相手の布陣に応じて2トップと3トップを使い分けて得点力を高めたい。いずれにせよイブラヒモビッチの出来が勝敗の行方を左右するため、優先的に能力を伸ばしておこう。



堅い守備を誇るが全体的にファウルの発生率が高め。とくにこの男は注意。

POINT　攻撃陣に厚みを持たせる

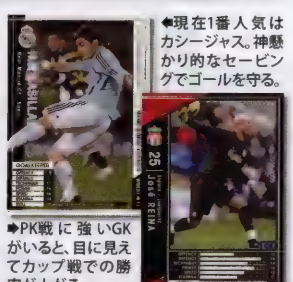
まず補強したいのがバックアップのいないトップ下。ここには今シーズンのインテルの躍進を支えたスナイデルを加入させるといい。そして補強の目玉だったエトーを登録すれば、フォワードのスタミナ不足も解消できる。指揮官モウリーニョが理想とする4-3-3を追求したい場合は、サイドの選手を補強しよう。オススメはフィーゴ(05-06レア)。本職ではないがレコバ(01-02レア)を入れて左ウイング＆フリーキック要員として起用するのも面白いぞ。

カテゴリー	選手名	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	合計	キープレイヤー戦術	使用感
■☆	ジュリオ・セーザル	8	19	12	17	14	12	82	オーガナイズドディフェンス	すべての能力が高次元でまとまっている。キープレイヤー戦術は守備全体に好影響を与える。安定感より奇跡のスーパーセーブを求めるなら"降臨"持ちの前作レアを選ぶのも可。
□	ニコラス・ブルディッソ	8	17	11	17	14	13	80	ディフェンススピリッツ	堅実な守備を見せるがスタミナに若干の不安あり。ハードな練習後や連戦でのフル出場は難しい。マテラッツィと交互に使っていくのが無難な起用法か。
■	クリスティアン・キブ	12	18	16	15	16	14	91	サイドエリアプレス	高い守備力はサイドよりセンターバック、もしくはボランチで生かしたい。テクニックがあるため長短のパスやプレースキック、セットプレー時のシュートにも期待できる。
□	イバン・コルドバ	8	19	12	15	16	14	84	ファイティングスピリッツ	カテゴリーは落ちたが最終ラインのどこでもこなせる守備力は健在。むしろ優良白カードとしていろいろなタイプのチームに起用できるカードになっている。
■	マイコン	14	14	14	15	16	17	90	ロングスローイング	攻撃時に戦術ボタンを点灯させていると、ものすごいスピードで上がって効果的な突破やクロスを繰り出す。勝手に前線に出ることはほとんど無いので、守備者としても優秀だ。
■	マルコ・マテラッツィ	11	18	12	19	12	13	85	アンチポストプレイヤー	高いファウル率はこの選手のプレイスタイルをよく再現している裏返しか(笑)。10人で戦うリスクが上がるのは問題だが、本人の守備力はレアカードにも負けないレベル。
■	エステバン・カンビアッソ	11	16	15	15	14	18	89	アンチコンビネーション	1ボランチにも耐えうる運動量と、敵のパスを遮断するキープレイヤー戦術が魅力。ただし広い範囲を1人でカバーしようとするためか、警告を受けることが少なくない。
□	スレイ・ムンタリ	13	12	15	14	16	17	87	キープレイヤーアタック	守備時はボールを持った敵選手を追いかけ回してボールを奪取。ボールを持った際はゴールライン付近やサイド深くまでドリブルで前進することが多い。
■	リカルド・クアレスマ	16	7	18	13	16	13	83	キープレイヤーアタック	消えている試合も少なくないが、スペースを与えてやると独創的な動きで得点チャンスを演出。スタミナの消費が激しいタイプなので1試合通じてのプレイは厳しい。
■	デヤン・スタンコビッチ	15	11	17	16	16	16	91	ミドルシュート重視	主にトップ下で活躍する選手だが守備意識が高く、前線からも積極的にプレスをかけてボールを奪取。そこから質の高いパスで決定機を演出する。ミドルシュートも得意。
■	パトリック・ビエラ	13	14	14	19	13	15	88	アンチコンビネーション	パワー19は伊達ではなく、強烈なフィジカルコンタクトでボールを奪い取る。ただしパスの精度が心許ないため、近くにボールをさばける選手を置いてフォローしたい。
■	ハビエル・サネッティ	12	15	16	15	15	17	90	アンチコンビネーション	中盤と両サイドバックを高いレベルでこなす。基本的には守備を重視した引き気味のポジションでパスを回すが、前方にスペースがあるとドリブル突破を行なうことも。
□	アドリアーノ	18	5	15	19	14	12	83	パワーボールキープ	元気に動き回れるのは60分ほどになってしまったが、強烈なシュートは健在。ドリブル突破時にマルセイユルーレットを実行するなど、テクニックも持ちあわせている。
□	マリオ・バロテッリ	16	6	15	17	16	13	83	パワードリブル突破	ボールを持ったらゴールへ向かってドリブルを仕掛ける、攻撃意識の高さが特徴。WCCFの世界では不満を爆発させることがほぼ無いので、スーパーサブとして使っていける。
■☆	ズラタン・イブラヒモビッチ	19	6	19	19	15	16	94	ダイレクトパスワーク	ゴールエリア付近での決定力はさすがだが、単独で敵の守備組織を破壊するのは厳しい印象。突破にこだわらずミドルシュートも交えて得点を狙っていった方がいいだろう。
■	マンシーニ	16	9	17	14	17	16	89	スペースメイキング	サイドから中央に切れ込んで勝負を仕掛けるウインガー。今作には少ないタイプの動きを見せる選手なので、攻撃にアクセントを加えたい人は使ってみてほしい。

カテゴリーの□はレギュラーカード、■はスペシャルカード、☆はレアカードを示します。

今から始めるWCCF　ディフェンス編

『WCCF』シリーズには点を取るフォワードと同等、もしくはそれ以上に勝敗に大きな影響を与えるポジションがある。それはゴールキーパーだ。このポジションはカードの力がモロに影響するため、能力の低い選手だと"絶対に止められない"シュートが多発する恐れがある。特別なこだわりが無い場合はレアカードのキーパーを登録することを推奨する。とはいえ過去のシリーズのように"ブッフォン1択"という時代は終わっているので選択の余地はある。基本的にはセービングに優れたキーパーを選ぶのがベターだが、カップ戦を見越してレイナのようなPKに強いタイプを使うのもアリだ。



⬅現在1番人気はカシージャス。神懸かり的なセービングでゴールを守る。

➡PK戦に強いGKがいると、目に見えてカップ戦での勝率が上がる。

強力ゴールキーパーランキング　08-09編

強

ランク	選手
S	カシージャス シュマイケル
A+	ブッフォン セーザル
A	ツェフ、シーマン ファン・デル・サール
B	ゼンガ

WCCFマガジン　●インテル補足:今シーズン渋い活躍をしたモッタは06-07シーズンに、バルセロナの選手としてカード化されている。レアカードの使用感だがセーザルに関してはキープレイヤー戦術が同じためかそれほど変化は感じられず(能力が底上げされているのはまちがいないが……)。逆にイブラヒモビッチは数値以上に突破力が増す印象だ。

FCバルセロナ

TEAM DATA
創設：1899年　スタジアム：カンプ・ノウ
リーグ優勝：20回　09-10シーズン国内リーグ：優勝

本作随一の強力FW・DF陣に加え、MFも強力。レギュラーカードも充実！



基本フォーメーション
4-3-3

ベンチ
- 4 ラファエル・マルケス
- 28 セルジ・ブスケッツ
- 21 アレクサンドル・フレブ
- 15 セイドゥ・ケイタ
- 11 ボージャン・クルキッチ

中盤の底はケイタやブスケッツの方が攻守バランスがよくなる。パサーとしてメッシをトップ下に置くのも一つの手。

前線において攻撃の核となるはエトーとメッシ。連携も良好で、4-3-3の場合はスルーパスやクロスからどんどんゴールを演出してくれるだろう。中央でエトーがくさびとなってメッシへパス、クロスをアンリが押し込む、というパターンも多い。中盤のイニエスタは突っかける傾向が見られるので、そこをケイタに代えてパスをさばかせてもいい。相手に強力ウインガーがいるならプジョルのサイドバック起用がおすすめ。



レギュラーカードではあるが、優秀な守備を見せてくれる。控えにいると安心。

POINT メッシの能力を最大限に生かすには

現実の2009-2010シーズンではトップ下で得点を量産したメッシ。本作でもその起用は一つのやり方だ。スピードと決定力を生かした中央突破はもちろん、スルーパスや細かいタッチからのポストプレーなどで、現実さながらの活躍を見せてくれる。むしろ、単独突破におちいりがちなウインガーとしてより、味方をうまく使う分効果的かも。エトーはパスセンスにも優れるため、メッシをセンターFWに、エトーをトップ下に、という起用も一つの作戦だ。

カテゴリー	選手名	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	合計	キープレイヤー戦術	使用感
■	ビクトール・バルデス	8	18	12	17	13	12	80	シュートセービング	近距離からのシュートでもパワフルにはじき出すビッグセーバー。スピード値が低いため飛び出しなど広範囲のカバーリングいまひとつだが、フィードにも良さを見せる。
■	エリック・アビダル	11	15	12	16	16	17	87	サイドエリア支配	守備の能力値がすべて高く、センターバック顔負けのディフェンスを見せる守備的サイドバック。守備的な選手ではあるのだがフィードもまぁまぁ。能力値以上に使いやすい。
■☆	ダニエウ・アウベス	14	11	14	16	17	18	90	サイドエリアプレス	攻守にわたり活躍するサイドバックの完成形。システムに応じた攻撃判断がすばらしく、裏を取られることも少ない。ウイングバックよりサイドバックの方がキレが出る印象。
■	ラファエル・マルケス	12	17	16	14	13	14	86	ロングパス重視	スタミナは低めだが、ボランチ、センター、サイドバックと広範囲において活躍できる守備リーダー兼組み立て王。ボランチ起用の方がパサーとしての持ち味が出る。
□	ジェラール・ピケ	10	17	13	15	14	14	83	アンチハイタワー	センターバックとしてのカバーリング能力においては、マルケスを上回る感触の超優良レギュラーカード。MFの足元へ的確に送るパスも非常に評価が高い。おすすめ。
■☆	カルレス・プジョル	10	18	13	17	16	17	91	フォアリベロディフェンス	本作随一の強力センターバック。特に、威力がある上に広範囲をカバーするスライディングは唯一無二。フィードは今一つだが、守備的サイドバックとしても超一流の動きをする。
□	セルジ・ブスケッツ	12	12	16	14	13	15	82	ショートパスワーク	一見平凡な能力値に見えるが、それ以上のさえを見せる優良レギュラーカード。守備力、展開力に高さも加えたマルチプレーヤーだ。スタミナは低いが、中盤ならどこでもOK。
■	アレクサンドル・フレブ	15	9	17	13	17	13	84	ドリブル突破	バルサの中では軽視されがちだが、左右両方をこなせるウインガーは数が少なく、ドリブルのキレもトップクラスでシュートも○。相手が疲れた時間に投入したい。
■☆	アンドレス・イニエスタ	16	10	18	12	17	17	90	ムービングパスワーク	驚がくの能力値90!　だが突っかけてつぶされることが多く、やや使いづらい。むしろ不得手とされる右中央などに配置すると、パサーとして好パスを配給する印象。
□	セイドゥ・ケイタ	12	13	14	15	15	17	86	プレッシング	多くの有名プレイヤーが取り入れる優良レギュラーカードの注目株。的確でキレのある守備にでしゃばらずミスの少ないパスが魅力。機を見た抜け出しも決定力が高く、弱点が少ない。
□	ヤヤ・トゥーレ	12	13	15	16	14	16	86	ミックスパスワーク	大きくて強い。パスもグラウンダー中心で中盤を演出するが、たまに雑なドリブルを始めるのが残念。シュート力はあるので、遠めからミドルシュートを狙うのもアリ。
■☆	シャビ	16	11	19	13	14	16	89	プレースキック重視	スルーパスが最大の持ち味だが、時に思わぬ位置からロングパスを通すことも。実はラインブレイクを大得意とし、ワントップとして起用すると思わぬ能力を見せる。
□	ボージャン・クルキッチ	17	7	16	13	18	13	84	ミドルシュート重視	スピード値が18と高いが、ドリブルより少ないタッチからの素直なシュートが使いやすい。フィニッシャーとして文句の付けようがないボックスタイプの優良レギュラーカード。
■☆	サミュエル・エトー	19	9	15	14	19	16	92	チェイシング	センターフォワードとしての能力は、ほとんど完成形。独力突破に抜け出してのダイレクトシュート、ミドルも得意。スルーパスも使いこなし、トップ下としても超一流。
■☆	ティエリ・アンリ	19	6	18	15	17	15	90	ペナルティエリア支配	2トップ左のセンターフォワードが適任か。外からの切れ込んでのシュート、逆サイドからのファークロスに合わせる能力は一級品。シュート能力の高さを生かしたい。
■☆	リオネル・メッシ	18	8	19	13	20	16	94	フリーロール	右から中央のFWならどこでもウルトラ級の活躍を見せる至高のクラッキ。キー戦術のフリーロールは、メッシの個性をより際立たせる印象で使いやすい。

カテゴリーの□はレギュラーカード、■はスペシャルカード、☆はレアカードを示します。

WCCFマガジン

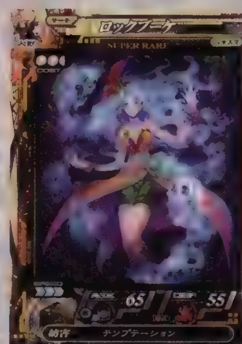
●FCバルセロナ補足:U-5のレギュレーションでFCバルセロナデッキを作るのならば、イニエスタやフレブを過去のバージョンのレギュラーカードを選択してを組み込むとチームに幅が出る(ただしフレブはアーセナル時代にカード化されたものとなる)。欧州CLにおいてFCバルセロナを苦しめたモッタだが、06-07バージョンではFCバルセロナ所属の選手としてカード化されているので組み込むのも面白いだろう。

私を愛しなさい？



新たなカードカテゴリー!?
SPカードとはいったいなんだ??

SPロックブーケ
Illustration
小林智美



先日の「ふぁん散歩Ⅱ」新札幌で一部先行発表されたまま沈黙を保っていた謎のカードがベールを脱いだ！　ファン粋随であろう、小林智美さんが描くロックブーケをはじめ、それらのカードが完成したようなので、まずは皆さんに公開したい。

従来まで存在した［PR］カードとは異なり、イラストだけでなくカードデザインも一新されている。パラメータは変更されていないが、［SP］とカードカテゴリーが違うことにも注目したい。

そして気になるのは、残りの七英雄をはじめ、ほかのカードまだはあるのか!?　といったことなどなど。これらのカードをどうやって入手できるのは、残念ながら本誌の締切までには決まらないとの回答。いろいろ妄想しながら、後日発表される情報を待とう。

LORD of VERMILION Ⅱ
ロード オブ ヴァーミリオンⅡ
深淵ヨリ招かれしモノ

LORD of VERMILION Ⅱ 深淵ヨリ招かれしモノ
- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- ■操作方法：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
- ■稼働日：2010年3月3日（稼働中）
- ■使用基板：TAITO Type X2
- ■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

SP九尾の狐
Illustration
KKUEM



わらわを退屈させるでないぞ

あなたは…裏切りませぬよね？



SP 清姫
Illustration
柴乃櫂人

みなさんこんにちはー！
さくらです。
(・ω・)

やりましたよ！><
ついにネットの波から脱出！
祝・アルカディアさんですよ。
やっぱりこう…新しい媒体で書くのは何か新鮮ですね。
というか紙面用語になるんだろうか…。
(´・ω・`)

だいたいあんまり雑誌で顔文字って見たことないよ？
普段通りでいいよと言ってくれたけどホント大丈夫なの…？

スペシャルなカード、略して SP カード

うん。
そのまんまw
それは巣鴨のとある喫茶店での出来事でした。
もっとイラストが大きく見れる特別なカードを作りたいね！
…という何気ない一言で始まったこの企画。
∩(・ω・)∩

そして実際にスペシャルカードを作ってみたよ！
気に入ってもらえるといいな♪

あ、
肝心な応募方法はまだ秘密なんだって。

またね♪

さくら

SP フェンリル
Illustration
相場良祐

神をも引き裂く牙、試してみるか？



OVER the LORD
第3章 開かれし創世のトビラ

5月15日、全国各地で第三回公式全国大会「OVER the LORD ～第3章 開かれし創世のトビラ」の店舗予選が開始。今号は、タイトーステーション BIGBOX 高田馬場店で開催された予選をリポートする。

第二回大会の本選出場者2名を含む32人による熱戦が展開された。種族は、人獣1名、神族11名、魔種6名、海種7名、不死7名といった割合で、過去の全国対戦と違い人獣が非常に少なかったのが印象深い（しかも、その人獣も実は1枚単）。また、参加者の半数以上が主人公の属性を炎にしており、

全国大会予選開始！

多くのプレイヤーの思惑が外れた形になったともいえる。そんな中、闇武器を持つ不死や、光武器を持つ神族が勝ち上がっていった。そして、前回大会でも本選に出場した「七英雄」の称号を持つ「アクセル」選手が優勝！【アテナ】、【オーディン】、【セラの天使】、【パリオス】に、旧カードの【軍師 セラフ】を加えたデッキで見事に勝利した。



昨季ペナントレースを制した2球団を紹介!!

BASEBALL HEROES 覇者【HA-SHA】 ベースボールヒーローズ 2009 POWER UP VERSION

新規選手カードを加えたブースターパック、「POWERUP VERSION」がついに始動! 今月より連続でセ・パ2球団ずつ紹介!

BASEBALL HEROES 2009 覇者

■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード＋オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中（2010年4月15日パワーアップバージョン稼働開始）
■使用基板：ー

読売巨人軍

2009年成績 89勝46敗9分　勝率：.659　日本一
チーム防御率：2.94　チーム打率：.275

MVP ラミレス



外国人として初の2年連続MVPを獲得した読売巨人軍の主砲。こと打撃に関しては間違いなく歴代最強クラスである。

阿部 慎之助



松本 哲也



攻撃陣に絶対的なクリーンナップと走・攻・守そろったリードオフマン、投手陣も最多勝率を獲得したゴンザレス、最多勝二回のグライシンガー、72試合登板防御率1.27の山口などがおり、チームとして無類の完成度を誇る。育成枠出身として初めてのゴールデングラブを獲得した新人王、松本も「FUTURE STAR」として登場。魅力的な選手が目白押しだ。

レアリティ	選手名	背番号	ポジション
MVP	ラミレス	5	左翼手
GREAT	阿部　慎之助	10	捕手
FUTURE STAR	松本　哲也	64	中堅手
SPECIAL	ゴンザレス	49	先発
SPECIAL	小笠原　道大	2	三塁手
SPECIAL	坂本　勇人	6	遊撃手
SPECIAL	ラミレス	5	左翼手
Highlight	オビスポ	91	先発
BLACK	越智　大祐	22	中継ぎ
BLACK	グライシンガー	29	先発
BLACK	山口　鉄也	47	中継ぎ
BLACK	オビスポ	91	先発
BLACK	木村　正太	92	中継ぎ
BLACK	古城　茂幸	51	二塁手
BLACK	谷　佳知	8	左翼手
BLACK	亀井　義行	9	右翼手

北海道日本ハムファイターズ

2009年成績 82勝60敗2分　勝率：.577　パ・リーグ優勝
チーム防御率：3.65　チーム打率：.278

MVP ダルビッシュ有



防御率1点台をマークした日ハムが世界に誇る絶対的エース。速球の威力、変化球のキレとも、若くしてすでにレジェンドクラス。

武田 久



中田 翔



ほとんど手がつけられないようなダルビッシュを筆頭に、55試合登板無敗のセーブ王「GREAT」武田久、打撃陣には高橋、稲葉、糸井、金子と四人の三割バッターがおり、特に高橋は打てるキャッチャーとして評価が高い。絶対的な長打力のある選手は少ないが、「FUTURE STAR」中田のような大型新人もおり、使用して楽しいチームである。

レアリティ	選手名	背番号	ポジション
MVP	ダルビッシュ　有	11	先発
GREAT	武田　久	21	抑え
FUTURE STAR	中田　翔	6	一塁手
SPECIAL	ダルビッシュ　有	11	先発
SPECIAL	高橋　信二	2	捕手
SPECIAL	糸井　嘉男	26	中堅手
SPECIAL	稲葉　篤紀	41	右翼手
Highlight	金子　誠	8	遊撃手
BLACK	糸数　敬作	20	先発
BLACK	宮西　尚生	25	中継ぎ
BLACK	八木　智哉	29	先発
BLACK	金森　敬之	59	中継ぎ
BLACK	鶴岡　慎也	64	捕手
BLACK	田中　賢介	3	二塁手
BLACK	金子　誠	8	遊撃手
BLACK	小谷野　栄一	31	三塁手

イベント情報 6月28日まで未開封ピロー4枚で応募券が貰える、「猛打炸裂!!　キャンペーン」が開催中。イベント限定カードなどが毎日合計250名に当たるチャンス!!　詳しくはhttp://www.konami.jp/am/bbh/へアクセス!

シリーズ最新作がいよいよ稼働開始!!

HORSERIDERS 2 VERSION 2.5 PLUS

新規ホースカード100種類を加えたブースターパックがついに登場! 今月はそのうち50頭と注目馬を紹介!

HORSERIDERS 2.5 PLUS

■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：競馬トレーディングカードゲーム＆オンライン対戦マスビデオゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2010年5月20日（稼働中）
■使用基板：ー

2009年度の活躍サラブレッドに注目だ!!

ウオッカ



牝 芝 中 差し

主な勝ち鞍
日本ダービー、天皇賞(秋)、安田記念、ジャパンカップ

日本競馬界に燦然と名を残した名牝中の名牝。ツボにハマった時の豪脚は並み居る牡馬を蹴散らす凄まじさで日本ダービー、ジャパンカップを含むGI七勝をマークした。二歳から六歳まで長く活躍した事でも知られる。

ドリームジャーニー



牡 芝 中 追込

主な勝ち鞍
朝日杯フューチュリティステークス、宝塚記念、有馬記念

永遠のシルバーコレクターとして大変な人気を博したステイゴールドの秘蔵っ子。父とは対照的にムラのある成績ながらも、大レースを勝ちきる末脚に恵まれた、希代の追い込み馬。2009年は古馬GI二勝をマーク。

ローレルゲレイロ



牡 芝 短 逃げ

主な勝ち鞍
高松宮記念、スプリンターズS、東京新聞杯、阪急杯

新馬戦を除いて勝ち鞍の全てが重賞という永遠のダークホースかつトリックスター。2009年は短距離GI二冠の成績で最優秀短距離馬に選出された。スタミナがつきるまで逃げ続けるキップの良い走りに注目せよ。

ブエナビスタ



牝 芝 中 追込

主な勝ち鞍
阪神ジュベナイルフィリーズ、桜花賞、オークス、京都記念

父はスペシャルウィーク、母がビワハイジという比類なきエリートは、ウオッカの残した名牝伝説の後継者となるだろう。追込馬ながら安定した戦績を残す鍵は上がり3ハロンの鬼脚。2009年は牝馬クラシック二冠の成績を収めた。

歴史に残る伝説の名馬たちも続々登場!!

ナリタブライアン



牡 芝 中長 差し

生涯戦績
21戦12勝（GI 5勝）
獲得賞金10億2691万6000円

中央競馬史上五頭目のクラシック三冠馬。GⅡながら異例の年間最優秀レースを獲得したマヤノトップガンとのマッチレースは今でも語り草。

テイエムオペラオー



牡 芝 中長 差し

生涯戦績
26戦14勝（GI 7勝）
獲得賞金18億3518万9000円

無類の勝負強さでハナ差を差しきる絶対王者。獲得賞金は歴代一位。涙のメイショウドトウとの合同引退式は記憶に新しい。

『HORSERIDERS2.5 PLUS』新規追加馬

トウカイテイオー	ナリタブライアン	テイエムオペラオー	メジロマックイーン	スティルインラブ	タマモクロス	ヴァーミリアン	ウオッカ	カネヒキリ	タケシバオー
クロフネ	ハーツクライ	ブエナビスタ	ミホノブルボン	ヤエノムテキ	アサクサキングス	オウケンブルースリ	カンパニー	サクセスブロッケン	ダイナアクトレス
タニノムーティエ	ディープスカイ	ドリームジャーニー	ローレルゲレイロ	ロジユニヴァース	アンライバルド	エスポワールシチー	ゴールドティアラ	ディアジーナ	ナリタセンチュリー
ビービーガルダン	マイネルキッツ	リーチザクラウン	アサカディフィート	アントニオバローズ	ヴァンクルタテヤマ	サンカルロ	タケミカヅチ	タマモサポート	ベストメンバー
ワンカラット	アーバニティ	アイアンルック	ゴウゴウキリシマ	ジェルミナル	シルクメビウス	チェレブリタ	ハシッテホシーノ	ブレイクランアウト	モンテクリスエス

WORLD SOCCER Winning Eleven ARCADE CHAMPIONSHIP 2010

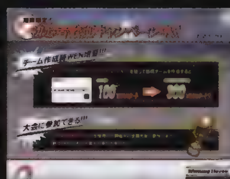
もっともっとマリーシア!!
ウイイレ2010 最強☆攻略始めました!!
インターナショナルカップ三連戦開催!!

ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ　2010
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンライン対戦型アクションサッカーゲーム
■操作方法：レバー+6ボタン+タッチパネル
■発 売 日：2010年２月24日（稼働中）
■使用基板：ー

全方向ドリブル、300以上の新モーション、戦術設定やシステム環境の向上など、従来より大幅な正常進化を遂げた『ウイニングイレブン　アーケードチャンピオンシップ　2010』。PS３版と同じ操作感で楽しめる本作を、6月7日から3ヵ月連続で始まる「インターナショナルカップ」開催にあわせ、今月号より連載で攻略する！「最強☆攻略」略して「最☆攻」！　家庭用にも通じる「アルカディア」ならではの最強品質攻略情報をビッシビシ紹介ッ！

初心者応援キャンペーンも実施中!!

6月7日から3ヵ月連続で、全国の『ウイイレAC 2010』、コンペティションモードにて開催。前半の一週間が予選、後半の一週間が決勝となっており、予選決勝とも勝敗とチーム差に応じて得られるポイントによって順位が決定する。また、開催中は「e-AMUSEMENT PASS」での新規チーム登録時に得られるポイントが300WENに増加する「初心者歓迎キャンペーン」もスタートするぞ。



メッシなど強力選手を始めから獲得できるチャンスも！　見逃せないぞ。

これだけは知っておきたい『ウイイレ2010』基礎攻略

切り返しのドリブルが弱体化

従来の『ウイイレ』シリーズではダッシュドリブルからの反転や、その場にとどまる動作を駆使しての切り返しドリブルが猛威を振るったが、『2010』では弱体化。相対的に、「ゴリドリ」などと言われる能力の高い選手を使った単独でのドリブルシュートがかなり難しくなり、戦術が多様化した。


「強キャラでドリブルしとけ」的戦術だけではチャンスが生まれにくい。

タテへのDドリブルが強力

ボディバランスとスピードが80台後半、もしくはスピードが90以上あれば、ダッシュドリブルからのダッシュボタン２回押しドリブル使用時に、そのまま相手を置き去りにするようなドリブルが可能となった。同時にドリブルに勢いがつくため、シュートやパスの威力が上がり、ゴールへと直結しやすい。


従来では相手に寄せられてアウトだったが、『2010』では攻撃側が有利。

ノーマルミドルが入る

『ウイイレ』シリーズのミドルシュートといえば、ドリブル精度が高い選手にダッシュドリブルをさせてから、というパターンが多かったが、むしろ今作ではダッシュを入れずにコースをつくようなシュートが入る印象。シュートコースが開いたら、どんどんゴールを狙っていきたい。


ダッシュからノーマルドリブルに切り替え、コースを狙っていくのも有効だ

パス能力差が顕著に

従来までは能力値60台など、極端に性能が低い選手でなければ、パス能力差はそれほど顕著ではなかった。しかし今回は、80台の能力があっても結構ブレる。特にスルーパス使用時にはその傾向が大きく現われるので、パス回しにはより選手の特徴を理解した操作が求められるようになった。

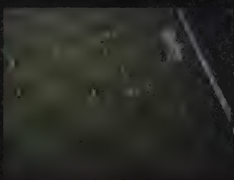

スペイン代表のパス能力は圧倒的。連携も高くパスがポンポンつながる。

鉄板@得点テクニック 傾向と対策

サイドドリブル『からの』グラウンダーパス

傾向

『2010』の典型的得点パターン。メッシやクリスチアーノ・ロナウドなどの強力ウインガーにサイドから切り込ませ、ゴール前のフォワードに合わせる。ターゲットマンのマークが外れていない場合は、強引にシュートを撃って、こぼれ球を狙わせる。おおよそすべてのチームで使える、まさに鉄板パターンだ。



サイドから崩すのでカウンターも受けにくい。

対策

根本的な原因は、総じてサイドバックのディフェンス能力が低いためである。場合によってはポジションエディット機能を使い、サイドバックの位置にセンターバックを配置するといい。ディフェンス値80以上の選手ならば、かなり楽に守る事ができる。センターバックは控え選手も多く、融通もききやすい。



反則っぽい戦術だがかなり有効。お試しあれ。

ショートカウンター『からの』アーリークロス

傾向

ジャイアントキリングを狙うならこのテクニック。相手の不用意なパスをカットしたら、サイドに開いた選手がゴール前に走り込むフォワードにアーリークロスを入れる。そしてヘディングシュート。何げないクロスからでも、結構入ってしまう。中で待ち受ける選手がディフェンスの裏を突く瞬間を狙おう。



攻めに人数をかけないため、カウンター対策にも。

対策

ヘディングが重要な攻略要素となっている本作では、今までより背の高さに気を配った選手起用も考えたい。身長は選手起用の目安となる総合値には反映されないので、しっかりと確認しておこう。また、オフサイドトラップも使える。混戦時に使いこなすのは難しいが、相手の傾向をつかんで対応しよう。



190台の高さがあるとかなり安定感が出る。

マンツーマン『からの』北北西ドリブル

傾向

今作から搭載された360度ドリブルを駆使したテクニック。一対一時に真横よりやや斜め(北北西)にドリブルを切り替えさせて、そのまま縦へ突破するテクニック。真横から切り返すドリブルよりも推進力が残るため、次の行動につなげやすいのがポイント。キーパーとの一対一の時に抜き去る事も可能だ。



本作から登場した切り返しの深いドリブル。強力。

対策

北北西に切り返された時点で、かなり苦しい状況となってしまう。ディフェンダーをひとり余らせるような形で守備するのがベストだが、人が足りない場合は北北西ドリを切り返した瞬間に弱点があるので、そこをスライディングで狙い撃ちたい。相手のボディバランスが低めなら、身体を寄せていくのもアリ。



なんとか攻撃を遅らせるようにかぶせていきたい。

コーナーキック『からの』ゴリゴリカウンター

傾向

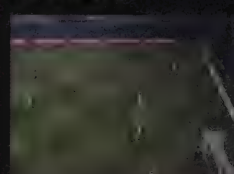
攻めているはずが、実は相手のチャンスというコーナーキック。特にドリブル操作に長けた上級者同士の試合では決定機になることが非常に高い。ショートコーナーから遅攻につなげれば回避できるが、対人戦ではほぼ確実に当て所をマーカーに付かれてしまう。有効な回避手段が無く、非常に悩ましい。



コーナーキックのこぼれ球が相手に渡ると大ピンチ。

対策

消極的な戦術だが、チームが勝っている状況なら無理なクロスやドリブルを選択せず、あえて相手にゴールキックをさせてしまうのもいい。巷ではペナルティエリア中央手前の選手の足元を狙って、低い弾道のロングパスを送る上級者も見かける。キッカーの精度が高ければトライしてみたい。



あえて勝負を回避するのも手。消極的だが……。



RANK S

BRAZIL

泣く子も踊るカナリア軍団 ブラジル

言わずと知れたナンバーワンサッカー大国。これまで数々のスーパースターを輩出し続けている。『2010』では攻守のバランスが良く、今までよりもさらに強力なチームとしてまとまりをみせている印象だ。

ストロングポイント

伝統の攻撃陣に最強の盾がプラス

ブラジルといえば攻撃陣のスーパースターがすぐに思い出される。特に『2010』ではかつてのスーパースターさえもはるかに凌ぐような能力を持つカカとロビーニョがおり、その名声を欲しいままにしている。彼らがサイドで前を向いてドリブルを始めれば、ほとんどシュートまで持っていけるはずだ。

さらに注目したいのが守備陣の充実である。ゴールキーパーであるセーザルは、全選手の中でも最強クラスのゴールキーパーであり、ファンとルッシオも非常に高い能力を持っている。さらに、ほとんどのチームで悩みどころとなるサイドバックの守備力という点でも、まったく申し分ない。



守備陣にも有力選手がズラリ。そしてカカとロビーニョの攻撃力は驚異的。パトというスピードスターを中央にすえ、二人のうちどちらかを控えに回すのもいい。

ウィークポイント

センターFWは結局だれなの？

デフォルトでスターティングメンバーとして設定されている、ルイス・ファビアーノの能力は決して低くない。しかし、きらびやかな歴代のブラジルトップスターたちと比べると、今一つ物足りないのも確かだ。パトを使えばカウンターでの攻撃力は上がるが、ボックス内での勝負強さは消え、ニウマールの能力はそれほどでもない。アドリアーノは最高クラスの攻撃力を誇るが、スタミナが低い上に好不調の波が激しく、どうにも使い辛い。

上手いタイプの中盤が少ないのも問題だ。適任かと思われていたジエゴがアップデートによって消えたため、ほぼ皆無。難しい選択を強いられる。



実力的には最強クラスであるアドリアーノ。しかし残念ながらコンディション安定度が低く、絶不調の事が非常に多い。それに目をつぶって起用するのも一つの手ではあるが。

おすすめフォーメーション

ーアンチドゥンガー

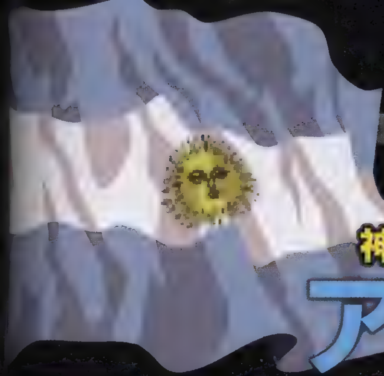


魅力的な攻撃陣に加え、サイドバックにもオフェンシブな選手を積極的に起用して、主導権を握り続けて勝つファンタジーなサッカーを体現。アップデートによりジエゴが消えたためロナウジーニョの控えに有力な選手がいないが、代役にジュリオ・バチスタを使えばシュート力という武器が加わる。カウンターはもちろん怖いが、このメンバーなら十分に攻めきる能力を持っている。3ボランチ5バックなんてブラジルには似合わないのだ。

ーカカーテンカー



フィニッシュを右サイドからに限定し、攻守のバランスを良くした形。分かりやすく言えば、「とりあえずカカに持たせとけ」サッカー。カカと同等の能力を持つロビーニョをカカの控えに回しているのがミソだ。しかしここでもジエゴの穴が大きい。バチスタは足元のテクニックが今一つなので、シンプルなプレイを心掛けよう。右サイドの攻めを強調するためにアウヴェスを配置したが、マイコンを入れて守備的にしても十分機能する。



ナショナルチーム攻略

RANK S

神の子が贈るファンタジーサッカー アルゼンチン

ARGENTINA

本物はいろんな意味でファンタジーなサッカーだが、選手たちの能力は間違いなくレジェンドクラス。攻守に渡り頑張れる選手も多く、変な事をしなければ、連勝はそれほど難しくないはず。

ストロングポイント

メッシ♪ メッシ♪ たまにアグエロ

アルゼンチンを使うプレイヤーのほとんどが、彼を戦術の中心に選ぶだろう。熟練者だろうが、初心者だろうが、メッシがボールを持てばかなり高い確率でチャンスになる。真横からスライディングで突き刺しされたはずなのに、簡単に相手を置き去りにしてしまう彼のスピードとキレは、本作に別次元の爽快感すら与えてくれる。

ほかの攻撃陣も超豪華。アグエロ、イグアイン、テベスは他の国ならレジェンドクラス。守備能力が高い上にパスがうまいという、ほとんど反則みたいな性能を持つ中盤とディフェンダーたちも脇を固める。最強国と言いきってしまえるほどの戦力だ。



問答無用で相手を置き去りにする『ウイイレ』界の無双体現者。アップデートでシュート関係の能力がさらに上昇する事が予想され、さらに手がつけられなくなる予感。

ウィークポイント

ちびっ子軍団 ハイボールに憂鬱

アルゼンチンにも弱点はある。それは中盤からディフェンダーにかけての「高さ」である。相手からのクロスに弱いというのはもちろんだが、それ以外にもパントキックの処理に不安を抱えている。

あまり注目されていないが、『2010』ではほとんどの場合、相手キーパーからのパントキック処理を中央のミッドフィールダーが担当する。そのため、その位置に小柄な選手を置いておくと、リスタート時に後手後手に回ってしまうのだ。無類の展開力を誇ってはいるが、パントキックからのアーリークロスなどであっさりやられてしまう事もあるのだ。



本作では身長の効果がかなり色濃く反映される。前線でそれを活用するなら万能タイプのイグアインがいいが、アグエロを差し置いて彼を起用するのかという問題もある。

おすすめフォーメーション

ーリトルバスターズー



「とにかくドリブルできる子を順番に置いちゃうぞ」という戦術。中盤から早めにパスを前線に送り、ドリブルを軸にしたコンビネーションで攻める。メッシをトップ下にしてアグエロとテベスの2トップにすれば、パスとドリブルを交えた豪快な中央突破も実現が可能。アイマールに代え構成力が落ちるのを承知で中央に高身長のボラッティを置けば、ハイボール対策にもなる。攻守のバランスを重視するなら、彼の起用をオススメしたい。

ーテベッサンー



スタミナに秀で、守備能力も高いテベスを中心に据えた布陣。テベス、カンビアッソ、ボラッティがボールを奪い、メッシとM・ロドリゲスのコンビネーションで攻める。センターフォワードにイグアインを起用したのは、M・ロドリゲスからのアーリークロスを想定したため。あくまでドリブルからのフィニッシュにこだわるなら、アグエロを使ってもいい。手薄になる右サイドの裏にはセンターバックとしてコロッチーニを配置してみた。

BEMANI情報満載でお届け!

BEAT MAXIMUM

今月は渋谷で行われた「beatnation Records」インストアライブをリポート。さらに「IIDX」や「DDR」など新作ロケテ情報も満載のイベント特集号だ!



インストアライブレポートin渋谷

春ながらも肌寒さを感じた4月から一転、暖かな陽気に包まれた5月9日。最新のミュージックシーンをリードするタワーレコード渋谷店"STAGE ONE"にて、「beatmania IIDX 17 SIRIUS ORIGINAL SOUNDTRACK」リリース記念イベント「beatnation Records インストアライブ」が開催された。

聖地・渋谷タワーレコードにIIDXアーティストが勢ぞろい!

まさに奇跡のイベント 熱狂の渦が巻き起こる!

会場に入るとすでに大勢の『beatmania IIDX』シリーズのファンで埋め尽くされていた。皆が期待を胸に秘めた中、舞台が暗くなり一点がライトアップされ"DJ YOSHITAKA"が登場。まずはご挨拶とばかりに1曲目から「Second Heaven-SambaRemix」を選曲。サンバ!の掛け声とともに会場も一気にヒートアップ! 続けて歌姫"星野奏子"が「MAX LOVE」と「DROP」を熱唱。その後も"dj TAKA"のピアノ生演奏や、多数のクラブイベントに出演経験のある"kors k"のDJプレイなどがかわるがわる披露され、会場は怒涛の熱気に包まれていたぞ。



Ryu☆はアゲアゲに「ストロングイエーガー Remix」を披露。

夢のコラボレーション





Sota & L.E.D.やDJ YOSHITAKA & Ryu☆、dj TAKA & kors kなど、ファン垂涎のコラボレーションが実現!

ほっしーが





ピンクターボが



キュートボーカルとクールなギターテクが自慢のピンクターボのお二人が「Starmine」をソウルフルに!

DJ YOSHITAKAも歌う



ライブの最後を締めくくるのはDJ YOSHITAKA & kors kの「Juicy」。初めての生歌に本人も緊張していたとの話だが、聞けば見事な歌唱力でファンも思わずうっとり。

ロケテスト情報

4月～5月は「BEMANI」シリーズの新作発表ラッシュ! 各地で開催されたロケテの様子を紹介!

Resort Anthem beatmania IIDX18

去る4月22日～4月26日までの間、キャッツアイ町田店にて『beatmania IIDX 18　Resort Anthem』のロケテストが開催された。リゾートをテーマにオレンジを基調としたデザインに統一されており、取材時は80人以上も並ぶ大盛況だった。



階段にズラリと並ぶプレイヤーたち。皆さんまだかと気が気でない様子。



ロケテストに作歌したプレイヤーたちは流石の腕前! 皆さん大満足のようで、待ち時間の疲れも忘れてプレイに没頭していた。

ロケテ各地で満員御礼!

ロケテストは町田以外にも愛知や京都などのゲームセンターで開催され、いずれの地でも行列が。全国各地のファンが次回作に期待を隠せない様子だ。新作情報が入り次第、どんどん本誌に掲載していくので見逃しは厳禁だぞ。期待して待て!



今作から選曲画面が変更。画像のように斜めに曲を選ぶように。また、フルコンボを達成したときのエフェクトも派手になった。

※画面は開発中のものです。

そしてまさかの「SUPER STAR 満 -MITSURU-」光臨！

待たせたな!!

12曲にも及ぶライブが一通り終えて、コンポーザー達が舞台袖に退場するが否や鳴り止まぬアンコールの声。すると、会場に聞き覚えのあるピアノの旋律が響き渡る。そして「愛、それは…」のセリフとともに“SUPER STAR 満-MITSURU-”が光臨！奥に控えていたコンポーザーたちも衣装を着替えて登場し「She is my wife」がスタート。まさかのアンコールステージにボルテージは最高潮に達した!!





アンコール終了後はポスター＆色紙の抽選会。その数なんと計40名以上に配布という大盤振る舞い！ ファンサービスにヌカリなし!



もちろんメンバーによるパラパラも披露。キレのある生MITSURUの動きに、会場のファンは全部失神寸前。



さらにラストはコンポーザーとの握手会。こんなイベントは二度と無いかも!?

インストアライブin渋谷 セットリスト

曲順	曲名	アーティスト
1	Second Heaven –Samba,Samba,SomeBody MIX-	Ryu☆/Remixed by DJ YOSHITAKA
2	MAX LOVE	DJ YOSHITAKA feat.星野奏子
3	DROP	dj TAKA feat.Kanako Hoshino
4	starmine –swallowtail mix-	Ryu☆/Remixed by dj TAKA with ピンクターボ
5	合体せよ!ストロングイエーガー!!(Ryu☆ r emix)	L.E.D./Remixed by Ryu☆
6	Go Beyond!!	Ryu☆ Vs. Sota
7	Cyber Force -DJ Yoshitaka Remix-	Sota Fujimori/Remixed by DJ Yoshitaka
8	PSYCH PLANET-GT	Sota Fujimori/Remixed by L.E.D.
9	Tears For The Time	kors k Vs. L.E.D.
10	Decade	kors k Vs. dj TAKA
11	Force of wind	the 4th(Ryu☆ Vs. Kors k)
12	Juicy	Lovers DJ Yoshitaka
13	She is my wife(アンコール)	SUPER STAR 満-MITSURU-

大判色紙をプレゼント!!



PRESENT ライブに出演したコンポーザーの合同サイン色紙を1名様にプレゼント！ 電子レンジがすっぽり入る大迫力の逸品。応募は巻末のアンケートハガキから!

■ 各出演アーティストからのコメント

Ryu☆	DJ YOSHTAKA	星野奏子	dj TAKA	ピンクターボ
憧れだった渋谷タワーレコードのステージに立てて最高でした。お客さんも盛り上がってくれてよかったです。	本当に楽しかった！ 念願の握手会もできて良かったです。これを胸にこれからも頑張っていきたいと思います。	タワーレコードさんで歌えて感謝しています。ライブ中にみなさんの「BEMANI」愛を感じてうれしかったです。	渋谷のタワーレコードでイベントをやるという一つの夢がかないました。次は地方都市でもイベントをしたいです!	素晴らしいアーティストとファンに囲まれてのライブは楽しかった！ またファンに会える日を楽しみにしています。

L.E.D.	Sota Fujimori	kors k	SUPER STAR 満 -MITSURU-
ユーザーさんと触れ合う機会がなかなかないので、こういうイベントがあると明日また頑張ろうという気持ちが沸きます。	予想以上に盛り上がって、僕も本当に面白かった。それにファンのみなさんと握手ができてよかったです。	今回のイベントでお客さんもゲームもすごい熱いなと再確認させられました。「beatmania」最高!	今日は最高のステージだった。もうお前たちしか見えない。

DanceDanceRevolution X2　jubeat knit

PIA川崎ダイス店では4月30日～5月2日の期間中に『DanceDanceRevolution X2』と『jubeat knit』の同時ロケテストを開催。KONAMIの電子マネー「PASELI」対応バージョンが用意されていたぞ。



人気タイトルが二機種同時にロケテストをしていただけあり、最大で六時間待ちという盛況ぶり。稼動日を心して待て!



PASELIを使って音楽ゲームをプレイ!!



「DDR X2」「jubeat knit」のロケテストで初めてのお目見えとなったBEMANIシリーズ初の「PASELI」対応バージョン。[illegible]



ポップンミュージック 18 せんごく列伝

- ■メーカー ：KONAMI
- ■ジャンル ：音楽シミュレーション
- ■操作方法 ：9ボタン
- ■発売日 ：稼働中（2010年1月20日より）
- ■使用基板 ：—

今月も隠されていた解禁要素を大公開！ 『ポップン風雲録』に新しく出現した楽曲を紹介していくぞ。公開情報を熟知し『せんごく列伝』を遊びつくせ！

今月も追加曲&キャラクターを大公開!!

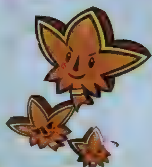
続々配信でさらに広がる『ポップン』ワールド

『ポップン風雲録』の後半戦が5月26日からいよいよスタート！ さらに、今月は前半戦の隠し曲を多数公開。気になる新キャラクターと曲目は下のリストを参考にしてほしい。中でも謀叛トランスのEXはレベル42と非常に難易度が高いので、腕に自信がある人は是非チャレンジ！ 歯ごたえがある事間違いなしだぞ。また、陣旗プログレッシブ、サイコビリーもそれに次ぐレベルを誇る。熟練のポップンマスターでも一筋縄ではいかないだろう。もちろん、NORMALで新曲をゆったり楽しむのも一つのポップンライフ。下記の新曲リストで自分なりのスタイルを模索し、『せんごく列伝』を楽しんでいこう！



ジャンル	太閤ヒップホップ
曲名	三日天下モンキー
アーティスト	秀よし君

良く考えたら秀吉は三日天下じゃなかったね！ ウッキー！



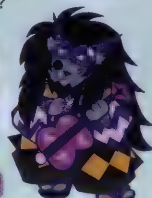
ジャンル	メロディックスピード
曲名	TRINITY ARROW
アーティスト	TAG

ほとばしる三本の光。組み合わさる事でより強固なものへとその変貌を遂げる。のか？



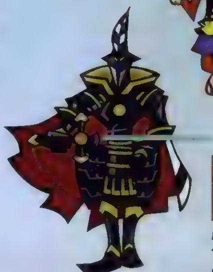
ジャンル	サイコビリー
曲名	辞世テンプレート
アーティスト	ギラギラ眼帯団

半分覗いた世界が嗤う。娑婆の御暇申すに辺りギラギラ眼帯団もかくありたい。



ジャンル	陣旗プログレッシブ
曲名	風林火山
アーティスト	96

疾きこと風の如く 静なること林の如く 侵略すること火の如く 動かざること山の如し。



ジャンル	謀叛トランス
曲名	NOBUNAGA
アーティスト	本能寺尊之

魔王は消えぬ 終わりなき永遠の命を手に入れ そして歌おう この呪われた歓喜の歌を……。

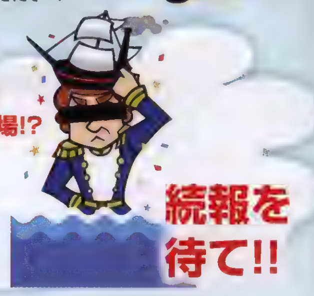


ジャンル	ファンキーコタ
曲名	AKATSUKI
アーティスト	L.E.D. Vs GUHROOVY

ダンスミュージックと和の心とが見事融合！ファンキーコタとしてポップンに乗り込んできたぞー！

今月の新曲リスト

			難易度						
ジャンル	曲名	アーティスト	NORMAL	HYPER	EX	5BUTTON	BATTLE	BATTLE HYPER	キャラクター
太閤ヒップホップ	三日天下モンキー	秀よし君	16	26	31	14	12	17	m. c. H. T
桃ヴィジュアル	紅ノ桃	good-cool ft. Jouei from 閃-4-AIM	17	33	38	13	14	17	キビ
メロディックスピード	TRINITY ARROW	TAG	19	32	39	15	16	20	モミジ
サイコビリー	辞世テンプレート	ギラギラ眼帯団	20	35	40	14	15	21	マサムネ
謀叛トランス	NOBUNAGA	本能寺尊之	20	35	42	16	16	19	ナーガ
陣旗プログレッシブ	風林火山	96	22	35	41	13	14	19	獅子次
ファンキーコタ	AKATSUKI	L.E.D. Vs GUHROOVY	25	32	39	13	14	21	たぬちよ



GuitarFreaks XG DrumMania XG

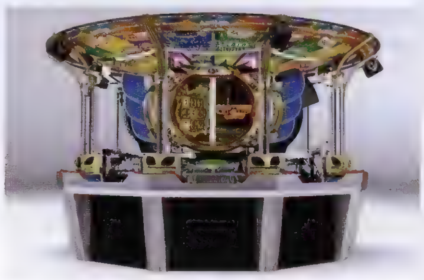
『XG』シリーズとメダルゲームがまさかのコラボレーション!? 気になる最新ニュースと解禁情報満載でお届け！

「Jukebox」#2始動! メダルゲームとのコラボも注目

5月17日からメダルゲーム『FORTUNE TRINITY』を遊んだe-A PASSで『ギタドラXG』をプレーするとスペシャルJP楽曲「Croquette」が選べるようになった。見かけたら是非遊んでみよう。なお、『ギタドラXG』を遊んだ状態で『FORTUNE TRINITY』を遊ぶと「三毛猫JIVE&ジャイブ」や「太陽の花」などの楽曲を世界遺産モードBGMとして選曲できる。

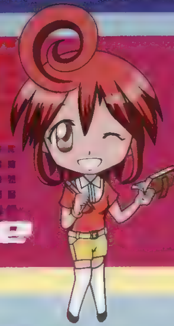


新譜面が解禁できる「Jukebox」も#2が間もなく始まる！ 今回更新となる#2では、新たに35曲のXG新譜面が追加されるぞ。もしかしたらお気に入りの曲の新譜面が遊べるチャンスかも。今まで譜面が追加されていなかった曲に注目してみよう。



ゲームセンターに入ったらこの筐体に注目。近くに見当たらない場合は、設置店舗を検索してみてはいかが？

BEAT FREAKS
BEMANI Fan Cafe



BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪　テーマに沿った投稿イラストを募集するBEATFREAKSを今月も音乃がお届け♪

イラストコーナー　今月のテーマは「梅雨」！



（福島県・森園泉さん）


（東京都・かのこさん）



（福島県・赤松セリさん）

『ポップン』シリーズより硝子さんの登場です！　ゲーム中で雨が降る中登場する彼女にピッタリのテーマでしたね♪　これからも投稿お待ちしてます！

アンニュイな表情の彼女は硝子の向こうに何を想っているのかな……？　何かとうっとうしい季節にも、外を見ればいろんな発見があるものなのです♪

今月のまとめ
皆さんの素敵なイラストのおかげで音乃のハートは梅雨にも負けませんよ！
……ていうか、今月のまとめ小さっ（涙）。

次回のBEAT FREAKSは!?
音乃です！　次回のイラストコーナーは先月に引き続き「水着」がテーマ。ご応募は beatraizing2009@arcadiamagazine.com まで！

BEMANI総合楽曲ランキング

今月も最新のBEMANIシリーズの総合楽曲ランキングをお届けします！
やはり名曲は強し！　数ある新作の中でも変わらぬ輝きを放っております。

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	She is my wife / SUPER STAR 満-MITSURU-	178.6pts
2nd	月光蝶 / あさき	143.7pts
3rd	Elisha / DJ YOSHITAKA	142.8pts
4th	bloomin'feeling / Ryu☆	108.1pts
5th	smooooch･∀･ / kors k	102.2pts
6th	Red.by Full Metal Jacket / DJ Mass MAD Izm*	84.6pts
7th	Blow Me Up / Sota Fujimori feat.Calin	46.7pts
8th	黒髪乱れし修羅となりて / 村正クオリア	44.8pts
9th	パラボラ / パーキッツ	40.7pts
10th	紅ノ桃 / good-cool ft..Jouei from 閃-4-AIM	36.4pts

※ランキングはアンケートや店舗、Webなどより編集部独自の方法で集計しております。

Pick Up
She is my wife

「She is my wife」が2位以下に大差をつけての3連勝を達成！　『DDR X2』にも収録されることがアナウンスされており、ロケテストでも多くのプレイヤーに選曲されていた。現在人気・実力とも最も旬なのアーティストと言えよう！　「IIDX」最新作も発表され、ますます彼の生き様から目が離せない！



『DDR X2』にも収録予定。実際にパラパラを踊る事ができるかも！

イベント各地で大人気！ これぞ「SUPER STAR」たるゆえん！

先日行われたタワーレコード渋谷店でのインストアイベントのアンコールでスーパースター満がついに初お目見えとなった。このサプライズによりファンは大熱狂。生で見る満の美貌に改めて惚れる人も多かっただろう。そんなスーパースターが送る楽曲「She is my wife」を止められる楽曲は出てくるのか!?　今後のランキングからも目が離せない！

投稿者の声
私も踊ってみた。（愛知県　ドアラ的一生さん）／ずっとスーパースターのターン。（東京都　コンバトラーさん）／ヘビーローテーション中。（香川県　うどん粉おなかいっぱいさん）

ゲーマーによるゲーマーのためのウェブノベル

アルカディアノベル WEBで 発信!!



本誌とアルカディアブログ連動による新機軸ライトノベル発信！　第一回はツンデレ少女と格闘ゲーマーが織りなす1994年の青春ボーイミーツガール、「東京ゲームセンター物語」。ゲームのためだけに上京してしまった少年と、ゲーセンの「姫」をめぐり、熱きバトルが今始まる！

主人公はアルカディア読者！　しかも執筆を担当するノベル界の大型新人、名波シュンはなんとゲーメスト杯のタイトルホルダー‼　ゲームのプレイヤーを主人公に、ボーイミーツガールにミステリー、青春物語と月替わりで様々なタイトルを発信するこの新企画、大ボリュームのハイクオリティノベルが無料で読めてしまう。

第一回更新は6月7日(月)の予定！

あらすじ

俺は、母さんに嘘をついた。上京するのは、勉強するためじゃない。ゲームクリエイターになりたいなんて、全部嘘なんだ。ただ僕は、あこがれの東京でゲームがやりたいだけだったんだ。

時は1994年、格闘ゲームブームの真っただ中。『スパⅡX』に、『ガロスペ』に、人々は長蛇の列を作っていた。そこで俺は、ゲーセンの「姫」に出会う事になる。

コミュニケーションノート、待ちハメ論争、恋愛、ゲーメスト、敗北、挫折、そして勝利。「俺は日本一のゲーマーになりたいんだ」。ゲーセンバブルはカオスを生み出し、運命の渦に飲み込まれた主人公が見るセカイは、果たして彼が望んだものなのか。しかし、主人公が得たものは、あざやかな感動と決心だった。

月替わり大ボリュームで贈る新機軸ノベルス

6月更新 の第一弾は1994年の格ゲー「ボーイミーツガール」

『東京ゲームセンター物語』

連載イラストレーション：夏

猿渡総編集長に舞台となる1994年当時の思い出を語ってもらった!

特別コラム

1994年の『東京ゲームセンター物語』

対戦格闘ゲームブームの絶頂期・1994

『スーパーストリートファイターⅡX』(以下『スパⅡX』と略)を語るには、その時代背景を紐解く必要があるだろう。

前々作にあたる『ストリートファイターⅡ' TURBO』は、そのスピード感が魅力であり、『餓狼伝説スペシャル』に見られる超必殺技の存在など、対戦格闘ゲームは、まだまだ進化の途中。二強と言われたカプコンとSNK以外のメーカーも、新しいシステムの対戦格闘ゲームを続々と投入してきており、まさに群雄割拠。

ブームの牽引役であるカプコンが、満を持して新基板『スーパーストリートファイターⅡ』をリリース。しかし、新キャラクターの追加という話題性はあったものの、総じて「キレイだがゲームとしては地味」という印象だった。トーナメントモードなど、だれがプレイするんだろ?というフィーチャーはあれど、根本的な部分でインパクトに欠けていた。

そんなことを察してか、わずか半年足らずで続編の『スパⅡX』が登場。この『スパⅡX』は、速度調整機能やスーパーコンボなど、時代に合わせた機能を盛り込み、盤石なタイトルへと仕上がった。

ゲームセンターでは、筐体を背面で合わせた対戦台が主流になり、週末ともなればゲーム大会が盛んに行なわれていた。もちろん、アーケードから移植である家庭用版も火に油を注ぐ。日本国技館でスーファミ版『スーパーストリートファイターⅡ』の大会が開催されるなど、社会現象化していた。

当ノベルも、そんな時代のまっただ中に対戦格闘ゲームの日本一を目指す若者の物語。まだインターネットも携帯電話も無い時代。いや、パソコン通信や携帯電話はあるにはあったが、ゲームに興じる若者を含め一般的に普及しているとは言いがたかった。だからこそ生じる悲喜交々がそこにある。

当時の自分は、ゲーメストの編集を行なっており、送り手側だった。情報が行き渡らない地方からは「戦法や攻略法の開示が早過ぎる」と文句が来るが、都心部からは「遅過ぎる」と怒られる。掲載された戦法が強過ぎると「ゲーメスト戦法は汚ねぇ」と憤られたり、とにかく徐々に情報戦の時代に突入してきたころ。

懐かしさを感じるとともに、その時代だからこそ許容されたコミュニティ感と、今も変わらないゲームプレイヤー魂のストーリーは魅力的。当時の世相を知らなくても、どこか既視感を味わえると思うし、共感できる部分も多いはず。

ちなみに、いくつかの問い合わせがあったので白状しますと、ゲーメストビデオ『スーパーストリートファイターⅡX』のナレーションは私です。確か、『スパⅡX』のゲーメスト杯の大会ビデオだと思うんですが、司会か実況か解説か、なんかやっていたはず。その流れで、ナレーションもやった覚えが……。当時からそんな仕事をしてたんですなー。

猿渡 雅史 プロフィール アルカディア2代目編集長。ゲーメスト時代からシーンを見続けるアーケードゲーム界の生き字引。現在は総編集長として辣腕を振るう。

Play Back Legend GAME

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge™

「竜巻旋風脚!!」ギャラリーが沸く。

だれもが意表を突かれたようだ。バルログは着地際を狙うが、完璧な昇龍拳がアゴを打ち抜く。しかしひるまず、バルログは強気にスライディングで隙を狙うが、またそこに昇龍拳をブチかます。

踊るような、ケンのドラゴンダンス。

さらに、波動拳で追い立てる。だが、今度はバルログが読み切った。画面端で獲物をイズナドロップの射程に捉えた。

はずだった。

ケンも同時に跳び上がっていた。ほとんど、バルログが宙に舞うのを見越していたかのような動き。空中で無防備になったバルログの腹部に前蹴りを突き刺すと、地面に落ちたバルログの意識が、朦朧とした。

そこを背負い投げる。地面にたたきつけられる前に、バルログのカン高い断末魔がこだました。

(東京ゲームセンター物語より抜粋)



格闘ゲーム界に燦然と輝くビッグタイトル『スパⅡX』。その永遠の存在感は、当時の人々を魅了し続けた。

気になる本編は「ARCADIAブログ アーケード魂」

http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

にて隔週月曜日 無料更新!!

アルカディアノベルのヒミツ 7月掲載予定の次回タイトルは「西暦3000年のフットボールゲーム(仮)」。地下闘技場で繰り広げられる、未来のサッカーゲーム対決と恋愛模様に注目だ。

SUPER STREET FIGHTER IV スパⅣ魂 Vol.1

—2010年5月30日発行—

豪華絢爛(ごうかけんらん)にバトルを彩る新アレンジコスチュームに迫る!

家庭用版の『スパⅣ』で好評配信中、およびこれから追加される予定の新アレンジコスチュームの一部をご紹介。PS3は「PlayStation Store」で、Xbox 360では「Xbox LIVE マーケットプレイス」にてこれらのコスチュームを購入できるぞ。『スパⅣ』からの新キャラクターたちはもちろん、『ストⅣ』のキャラクターたちにも新しい衣装が追加されているぞ。



新衣装をまとい闘いに変化を!

『スパⅣ』の新キャラクター、ジュリはアレンジコスチュームでより妖艶に変身。



女子高生の本領発揮!?

学校の制服を着て、T.ホークに苦無を投げ付けるいぶき。素顔にも注目だ。



ムエタイの神とメカザンギ!?

アドンは体にフィットするクールな衣装で登場。ザンギエフはメカに変身か!?



伝統の対決も装い新たに!

胴着を変えただけで大きく印象が変わるリュウ。春麗は京劇役者のような出で立ち。



アメリカの夜を彩る戦士たち!

コーンロウにサングラスが映えるバイソンと、格闘家とは思えない衣装のケン。

創刊によせて

4月28日に家庭用版として発売された『スーパーストリートファイターⅣ』(以下『スパⅣ』)の、アーケード化発表を記念して開始した本コーナー。ここでは、『スパⅣ』に関連したニュースや体当たり気味のトンデモ企画、小野プロデューサーへのQ＆A、iPhone/iPod touch用ソフト『ストⅣ』を日々対戦する猛者たちの近況報告を記した『i♥ストⅣ』部など、『スパⅣ』にまつわるアレコレを掲載していく。また、6月からスタートを予定している月刊アルカディア主催の対戦会の情報などもお届けするぞ。ファンから"ガチ"プレイヤーまで、全力で本作を楽しもう!

i♥『ストⅣ』部

■iPhone版『ストⅣ』編

iPhone/iPod touch用ソフト『ストⅣ』を毎日のように遊び続ける編集部の猛者たちの間で、実はダルシムも強いんじゃないかという説が浮上してきた。しかし、リュウ、ガイルの二強時代を切り開くまでにはいたらない状況。ガイルなどは、『スパⅣ』のガイルなんか目じゃない強さデス! そこで、近日追加が予定されているキャミィがこの状況を打開してくれるのではないかと一同で妄想中。かんたんコマンドでキャノンスパイクが出せるなら、あるいはっ……!?



追加キャラクターとして発表されているキャミィ。果たして、熱いバトルに新たな風を吹き込めるか……!?

column 『スパⅣ』のことなら小野Pに聞け!



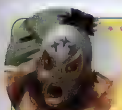
profile: 「ストリートファイターⅣ」&「スーパーストリートファイターⅣ」のプロデューサー。

Q ●小野Pが「スパⅣ」で使っているキャラクターは? また、その闘い方は?
●小野Pの格闘ゲームにおける源泉って何?
●アナザーコスチュームがいろいろありますが、それらのコンセプトを教えてください。

小野P　目下、開幕ダッシュだけだったジュリをチクチクと開発中の小野です。

多くの方が、『スパⅣ』ライフを楽しんでいただいているようで、非常にうれしい限りです。格闘ツールの基本は、競う闘争心が継続できるルールブックが必要だと思っています。格闘ゲームは普通のゲームとは少し趣が異なって、ゲーム内のキャラが主人公ではなく、プレイヤー自身が主人公となるのが特徴だと思います。そのシチュエーションを維持できることが、このジャンルの形成では、根源だと思っています。『スパⅣ』を制作する上では、プレイヤー視点という考え方を開発チームでは大切にしてきました。皆さんのプレイの中で、この考えの片鱗が少しでも共感してもらえるようであれば、非常にうれしいです。

さて、アナザーコスチュームは、無印のコスチュームとは変わって、ちょっと「飛んだ」感じがするものをデザインしてみました。……が、ただ、いろいろな意見が方々から(笑)来ているので、う～ん。さらに新しいモノの提供も考えようかなぁ～と、思い始めていますが、皆さんどうですかね?



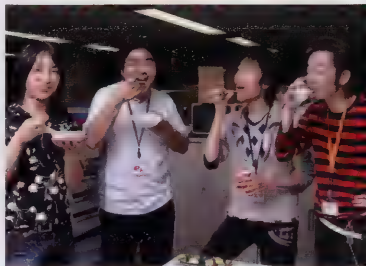
うまいゾー!?

エル・フォルテ流　究極クッキング術

『スパⅣ』界が誇る料理人、エル・フォルテ氏がで生み出すという、"宇宙味"の料理を料理をリスペクトし、編集部でも世界の料理を集め、組み合わせることで究極の料理を作り出すことにチャレンジしてみた。

創作活動には運も必要だという意見も取り入れ、前菜、主食、デザート、飲み物を作る上で、6面それぞれに国名を表記したサイコロを作成し、出た国名の料理を組み合わせるという方式を取った。究極の料理のベースとして選ばれた食べ物は下の表を参照してもらいたい。この壮大なプロジェクトの結果生み出された数々の名作、珍作の中から、特にインパクトの強かった三つを究極の料理として以下に掲載した。なお、作るかどうかの判断は読者に丸投げとする。

表情で察して!!



究極の料理1　杏仁豆腐×ティラミス

甘いスイーツ（笑）同士を混ぜるとおいしくなるのでは、という予想を裏切り、杏仁豆腐の食感とティラミスに使われているスポンジケーキが、これ以上無い甘ったるさを演出！



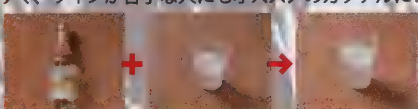
究極の料理2　カレー×寿司

シーフードカレー風になると思いきや、寿司のネタによってはトンでもないことに。イクラ×カレーのコラボレーションはかって経験したことのない味の洪水で、まさに宇宙味。



究極の料理3　ワイン×ラッシー

ラッシーを混ぜても分離するだけ、という意見もあったが、なぜかキレイに混ざった。某編集者の才能が開花した一品。味は意外にもマイルドで飲みやすく、ワインが苦手な人にもオススメのカクテルに!?



総評

このほか、ザーサイ×フライドポテトという意外な珍味が発見され、飲み屋で商品化してイケるんじゃないか、という意見も出たが、別々に注文して食べた方がおいしい、という現実的発言により一同夢から覚めた。だがしかし、寿司×カレーはビジュアル的にかなりオサレなカンジになっており、上等な器を使えば創作料理の店に並べても違和感無いハズ。味への苦情は受け付けませんが……。

■究極の料理のベースとなる世界の美味たち

※各国の食べ物のチョイスは編集部的独断と偏った知識によるものです。

	日本	中国	アメリカ	インド	イタリア	ロシア
前菜	海苔の佃煮	ザーサイ	フライドポテト	タンドリーチキン	オリーブ	スモークサーモン
主食	寿司	ラーメン	ハンバーガー	カレー	ナポリタン	ボルシチ
デザート	大福	杏仁豆腐	チーズケーキ	人参のミルク煮	ティラミス	蜂蜜ケーキ
飲み物	緑茶	烏龍茶	コーラ	ラッシー	ワイン	ウォッカ

※使用した食材は、後でスタッフがおいしくいただきました。良い子の皆さんは、食べ物で遊んじゃダメだぞ！



マンガ：春人　http://ameblo.jp/treow/

ここぞというときの『スパⅣ』用語

■めくり：相手を跳び越えるようにジャンプし、背中側に当たるようにジャンプ攻撃を繰り出す攻撃手段のこと。「めくり」を受ける側はコマンドの入力が逆になるため、とっさのガード、リバーサル必殺技を出すことが困難になる。

月刊アルカディア主催・対戦会開催!!

月刊アルカディア編集部では、好評発売中の家庭用版『ストリートファイターⅣ』（PS3／Xbox 360）を使用した対戦会を鋭意企画中！　詳細は決まり次第右で紹介している公式ブログや公式Twitterにて発表していくぞ。

本誌でコラムを連載中の「ウメハラ」氏の参戦も予定されているので、プレイヤー諸兄は心して待つべし！



対戦会の模様はUSTREAMで配信予定。上級者たちの火花散るバトルを見逃すな！

詳細は以下を随時チェック！
アルカディア公式サイト
http://www.arcadiamagazine.com/
アルカディアブログ アーケード魂
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
公式ツイッター
http://twitter.com/arcadiamag

ギャルズ☆アイランド 萌え魂

闘い続ける美しき暗殺者の姿に萌えっ！

人気3D格闘ゲーム『鉄拳』シリーズの一作目から出演を続けるニーナ・ウィリアムズを、ゲームやフィギュアなどのイメージイラストで知られる山下しゅんや先生がクール&ビューティに入魂の描き下ろし！　大人の女性の魅力に萌え！

ニーナ・ウィリアムズ

国籍：アイルランド
格闘スタイル：暗殺格闘術
プロフィール：アンナ・ウィリアムズとの姉妹対決に勝利し、当面の目標を失ってしまったところ、三島財閥の党首となった風間仁から特殊工作員としてスカウトされ、鉄拳衆の一員として世界各地で破壊工作に従事している。

バンダイナムコゲームスからのコメント

ニーナは15年間シリーズのすべてに登場していて、アイルランド人キャラなんですが特に北米で人気があるんです。過去に何度か「鉄拳が好きで、生まれた我が子の名前にニーナと名付けました」という話をファンの方から聞きました。妹が生まれたら……やっぱりアンナなんですかね？



『DEATH BY DEGREES 鉄拳：ニーナ ウィリアムズ』

クール&ビューティな女暗殺者

3D格闘ゲームというジャンルをけん引してきた『鉄拳』シリーズの人気キャラクター、ニーナ・ウィリアムズ。上に、第一作目に当たる『鉄拳』から登場している彼女のグラフィックを作品別に並べてある。彼女は『鉄拳』シリーズにおいて"コールドスリープ"を体験しており、約20年もの時を冷凍保存されたまま過ごしている。長い時間が流れている作中でも、彼女だけは20代前半の若々しい姿を保っているという設定を念頭に置いた上でこれらを眺めると、シリーズを追うごとにその姿が美しくなっていく過程こそが、『鉄拳』の表現力の進化を雄弁に語ってくれることが分かるだろう。

美しくりりしい暗殺者の過去には、血を分けた実の妹アンナ・ウィリアムズとの命をかけた闘いや、彼女の卵子に人工授精を施すことで誕生したスティーブ・フォックスの存在など、壮絶なシーンやファクターがあふれている。しかしながら、彼女がそんな運命と闘い、生き抜こうとする姿からは悲壮感は感じらない。その生き方に心を打たれるファンの声を受け、2005年には、彼女を主人公としたアクションゲーム『DEATH BY DEGREES 鉄拳：ニーナ ウィリアムズ』なども制作・発売された。

山下しゅんや先生からのコメント

大好きな『鉄拳』から「ニーナ」を描かせていただきました。『鉄拳』は1からプレイしていますが、本格的にハマったのは2からです。

使用キャラはもちろん毎回「ニーナ」です。闘う女性は絵になりますね。

今回のイラストは「萌え」という言葉とはほど遠いイラストになってしまいました……。

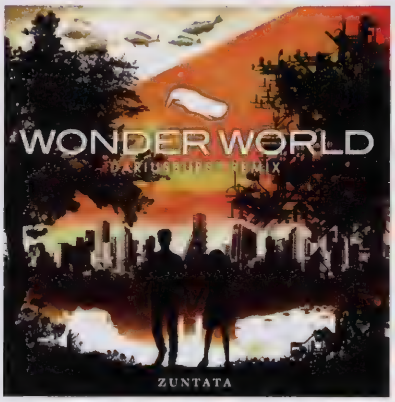


サイン入り色紙プレゼント！
希望者はP003の応募要項を読んで、アンケートハガキにてお送りください！

山下しゅんや



次号の萌え魂は「田中将賀」先生が登場!! お楽しみに!!



DISC1：人の息吹
1.背中に未来（原曲：Good-bye my earth、アレンジ：下村陽子）
2.現在戦闘進行中（原曲：Hinder Two、アレンジ：桜庭 統）
3.故郷（原曲：Fast lane、アレンジ：岡 素世）
4.激化（原曲：Cylinder、アレンジ：なるけみちこ）
5.残骸の中静かに眠る（原曲：Hello 31337、リミックス：土屋昇平）
6.無我（原曲：Iron Corridor、アレンジ：日比野則彦）
7.絆（原曲：Calm down、アレンジ：坂本英城）
8.覚悟と決意（原曲：Baptize Silver Hawk、アレンジ：菊田裕樹）
9.心（原曲：Shady、アレンジ：関 美奈子）
10.安らぎの到来（原曲：The world of spirit、アレンジ：光田康典）
11.Good-bye my earth (Long Arranged ver.)（アレンジ：小塩広和）
DISC2：機械の息吹
1.出発（原曲：Good-bye my earth、アレンジ：鈴木光人）
2.淡々ト敵ヲ撃破（原曲：Hinder Two、リミックス：土屋昇平）
3.ファクトリー（原曲：Fast lane、アレンジ：並木 学）
4.粛々ト敵ヲ撃破（原曲：Cylinder、リミックス：Ryu☆）
5.残骸ノ中 静カニ思イヲ巡ラセル（原曲：Hello 31337、リミックス：小塩広和）
6.無心（原曲：Iron Corridor、アレンジ：TECHNOuchi）
7.リカイフノウ（原曲：Calm down、アレンジ：小倉久佳音画制作所）
8.同志 信頼（原曲：Baptize Silver Hawk、アレンジ：渡部恭久）
9.ココロ（原曲：Shady、リミックス：小塩広和）
10.オチツイタキモチ（原曲：The world of spirit、リミックス：Baiyon）
11.The world of spirit Type zero (for A ZONE)（土屋昇平）

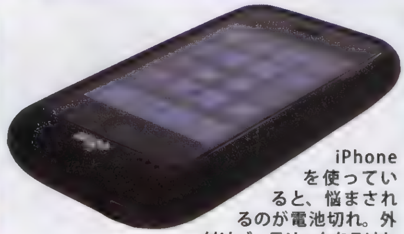
ダライアスバースト珠玉のアレンジサウンド集登場!



●ダライアスバースト リミックス ワンダーワールド
商品コード：052901
販売価格：3,990円［税込］
読者割引対象

ゲームサウンド業界では著名なアーティストたちが、ダライアスの世界に新たな奇跡を生んだ。参加している豪華メンバーは、担当楽曲と併せて表組みで確認しよう！　さらに、購入者がアンケートに答えると、特典というには豪華なCDがもれなくプレゼントされる（期間限定・詳細はブックレットを参照）。四の五の言わずに買い一択!!

携帯バッテリーとジャケットが一体化！



iPhoneを使っていると、悩まされるのが電池切れ。外付けバッテリーもあるけれど、イチイチつなぐのもケーブルの取り回しも面倒。そんな不満を解消できるのが、この外付けバッテリーと一体型のジャケットだ！　1500mAhで90g。装着後はDSiほどの大きさになるが、1UPできると思えば問題無し？　3G/3GS両対応。
※放充電可能な電力は、使用状況や使用回数によって劣化していきますので、ご了承ください。

●iPhone バッテリージャケット
商品コード：052905
販売価格：5,980円［税込］
読者割引対象

縦横自在のiPhoneクレードル

コネクタ部分が可動式なので、角度に合わせて固定可能。薄手のカバーをしたまま使えるのもうれしいポイント。充電＆同期も可能な卓上クレードルだ。3G／3GS両対応。



●iPhone用180度回転式クレードル
商品コード：052904
販売価格：2,980円［税込］
読者割引対象

ワンセグ対応ポータブルDVDプレイヤー



ワンセグ対応のポータブルDVDプレイヤー。7インチの液晶部分が回転するので、フラットな状態でも試聴可能。付属のキャリングケースを使用すれば、車のヘッドレストにも楽々装着可能。





●ワンセグ内蔵CPRM対応 7インチポータブルDVDプレーヤー
商品コード：052902
販売価格：12,800円［税込］
読者割引対象

ザックリ入る大口バッグ

●Rothco ヴィンテージ アウトバックメッセンジャー
商品コード：052903
販売価格：5,580円［税込］
読者割引対象

小分けしたり整理するのが面倒な人は、このバッグがオススメ。ざっくり9枚シートのカードバインダーが2冊は余裕で入るのだ。





■カラー：カーキ／オリーブ

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（マジアカ、銅雀台、悠車ギルド）
げっつ☆先生：P081-084（グレースケール、大瀑布）

気付けば季節はもはや梅雨。迫る夏の予感をパッションに変えつつ、今月も皆さんから頂きました
アーケードゲーム愛に満ちた投稿作品の数々をば、がっつりとご紹介して参ります！

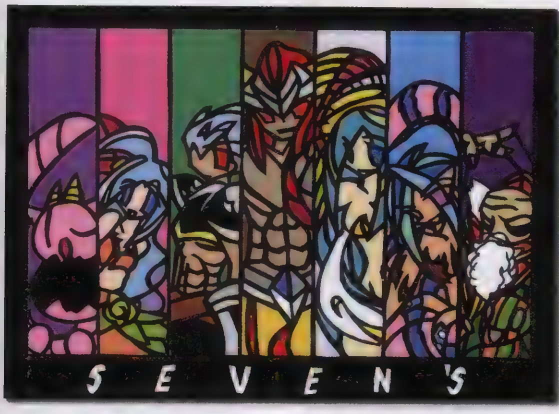
今月のΛCE!



Λ Ⓗ（京都府　一人さん）

アフロCMYK

毎度おなじみ、A-Froのトップを飾ります当方。アーケード作品のカラーイラストなら何でも来い、な情熱と芸術があふれまクリスティーな空間をお届けいたします！



（青森県　五森セキさん）
☆切り絵にて集結、我らが七英雄！
七英雄称号はもう獲得しましたかなッ!?



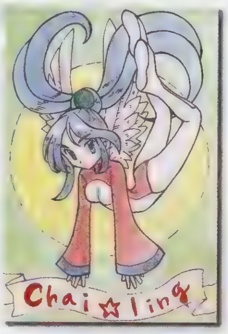
（千葉県　ひよこさん）
☆猫耳＋エプロンの罪なエリカ嬢！
DJキャラの本気が詰まった商品でしたな。



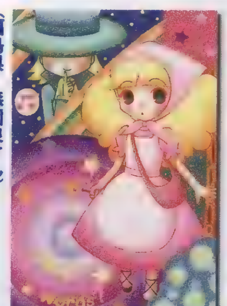
（神奈川県　茶草君）
☆今なお不意に遊びたくなる逸品！
俺たち、生涯スパイカー!!



（埼玉県　たつきち君）
☆悲しき悪夢の女王・ダークアリス。
合わせ鏡の呪縛、全力で解き放て！



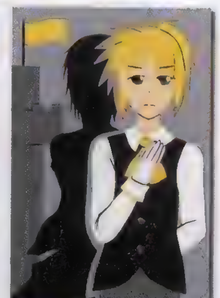
（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆『LoV』と『アヴァ鍵』の投稿は増加中。
そう、チャイリンの増殖のごとく！（何）



（福島県　森園泉さん）
Ⓗまさにメルヘンなこの名曲。
恋のおまじないにはご用心！



（埼玉県　ヨネヌマさん）
Ⓗ 先日ロケテもありました。
お目見えも……間近ッ!?



（熊本県　アクティオン君）
☆ミク嬢ばかりでなくて、
レン君たちにも期待って話さ！



（熊本県　カレー王ニシガメ君）
☆エリ嬢は2010年6月6日生まれ！
お祝い酒で酔ってらっしゃいます!?



（神奈川県　西河"kodA・Y・U"貴教君）
☆ついに『XIII』参戦確定、Kを超えるK!!
ちなみにNEOGEOコーナーあて作品でしたが、『XIII』は
NEOGEO作品じゃないのでA-Froにいただきましたッ。



（京都府　レナさん）
Ⓗ『ドラマニ9th』より、「RISE」。
高速飛翔のごときロックに酔え！



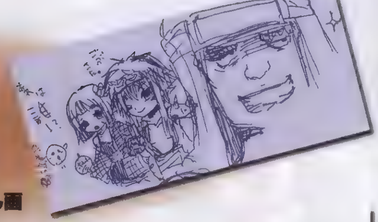
（愛知県　たいぷR君）
Ⓗギャルアイ、げっつ☆記事と2カ月連続で登場したワル様。
この麗しさと冒険へのワクドキ感で推せば、連載も許されたかも！（何）

A-Fro回覧板　聞くがよい（『怒首領蜂』風に言いつつも低姿勢で）。掲載作品にΛマークが付いているのは、担当軍団アフロヅの心ががっつり盗まれた証！　なのでマーク獲得者にはアルカディア特製・オリジナル図書カードをお送りしております。また、Ⓗマークはその方がHPを持っているという印です。本誌WEBサイトにてリンクを掲載しておりますので、気になったら即カマン!!　→http://arcadiamagazine.com

忍び忍ぶれど愛羅武勇っうー!!

忍者村2010 愛されしお忍者決定戦

毎年恒例のアーケード作品忍者&くノ一大特集、それが我らが「忍者村」! 今年はバクレツ丸さん画（封筒裏のイラスト）の不破刃も右上で忍ぶ中、最も愛される忍者を決めようって寸法さ!!



愛されし忍者ナンバーワンは 不知火舞でゴザル!



（東京都　采姫炬くノ一）A
☆今回投稿数No.1だった最強愛され忍者は、舞姫!
この全身くまなく魅惑的なボディーを見れッ!!



（滋賀県　ドリー虫アター忍者）
☆いざ舞わん、燃え上がれ龍炎舞!
凛として闘う舞嬢もまた美しい!



（東京都　かのこくノ一）
☆実は全身タイツだったと!?
……ぼ、僕らは信じてます!（汗）



（神奈川県　未虎くノ一）
☆今年は『XIII』でも魅せるこの美貌!
ますます皆に愛されること確定なのです。

第二位は シシガミ=バングでゴザル!!



（千葉県　きな子もちくノ一）
☆愛と勇気と希望を抱き、第二位達成!
正義の使徒も、恋には奥手でゴザル!?



（長野県　シシガミマリーくノ一）
☆いざ刻み込まんバーニンハーッ!!
今時の忍者は自己強化も余裕なのです。



（群馬県　NAGA忍者）
☆轟音雷帝、疾くここに参上!!
シリアスな姿で熱い心、伝わりますかなライチ殿ォォ!!

一応、三位以下の結果発表でゴザル。

三位以下の順位にはガイやフウマなどの毎度おなじみの面々が愛され入賞し、ほぼ横一線のダンゴ状態でした。ある意味正しく、忍んだ……のか?（汗）

こっちはわりと忍んでいません 10周年祝賀会 〜お祝いCMYK〜

引き続きいただいております、10周年お祝いのイラストを掲載する当方。ほかにもアンケートやメール投稿でも祝辞を多数いただいておりまして、感激ハラショーですわい!



（宮城県　ステレオキャスター君）
☆歴代主人公たちからの、力強いお祝い。まさに原点回帰、心が引き締まります!



（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆アルル嬢からも魔導お祝いがッ!
カーくん、まだ食べちゃダメよ（笑）。



（大阪府　J・Bさん）
☆描きたかったキャラたちでお祝い、どうもです!
今後もぜひ本誌ともども、キャラたちを愛でてくだされ!

A-Fro回覧板　さてさて、今月もアフロヅ永遠の三等兵・ちくわが投稿者の皆さんからの質問にお答えいたしますヨー。最近特に多い質問は、「A-Froの最後と本誌巻末の締め切り日が異なる場合は、どちらが正しいの?」といったもの。この場合は、より遅い日付の方が本当の締め切り（当日必着）となります!　というか誤植なので、直せィという話ですね……。ももも申し訳ありませぬッ!!（ローリング&土下座）

お忍者同窓会の間

上位入賞はならずも、皆に愛された忍者な面々のイラストをば紹介！　また来年の開村の時には、馳せ参じてくれると信じております！



（宮城県　はなやか涼子忍者）
☆義と愛のため抜け忍となった李逦……。って、なんか別の大戦始まっとるッ!?



（大阪府　ムンク園山くノ一）
☆『スタグラ2』のレア忍、カエデ嬢突貫ンン!! み、みんな覚えてますよね……？　よね!?（汗）



（神奈川県　札束都ゆっくくノ一）
☆州光さんも、元上司の吉光ばりにイメチェンすればお声かかるかも!?



（神奈川県　shadowくノ一）
H：分身、マキビシ、罠に地雷……。な、なんてこった完璧忍者だ!?（何）。



（愛知県　バクレツ丸くノ一）
☆いくつここまで、数えただろう。目印が、やっと出会わせてくれたね……。



（茨城県　山キョー忍者）
☆こちらもおなじみ、亀忍者。忍者もいいけどピッツァもネ！



（広島県　温井川天祐くノ一）
☆愛の順で、本職のチップが後ろに。まったく厳しいぜジャパニーズ！



（奈良県　てつみん忍者）
☆レイチェルは忍者村の顔なのです！試験に出るので覚えておくように。



（東京都　QQQ忍者）
☆忍法・クイズで五色くノ一の術！ぬう、意外なほどハマっとる!?

レア忍ユニヴァース'10



（東京都　大沼ヨシザネくノ一）
☆今年のレア忍代表はこちら、『ギャラファイ』のカズマ！いや、マジでムックの絵だとこんな色男なんですって!!

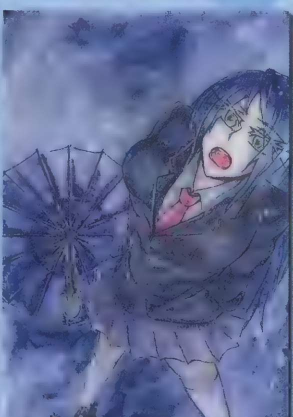


（新潟県　相ヶ瀬満くノ一）
☆本年の村の締めは、ガルフォード殿にお願いする次第。……そこ、ハヒィの方が本体とか言わない！

6月バッチ来い包囲網

いといと DE アフロ

寒暖の差が激しかった春も終わり、梅雨とジューンブライドの6月が来ましたよ奥さん。というワケで、6月関連投稿を音速で集めてみたッ!!



（静岡県　あいのさん）
☆『PM』より、雨空を仰ぐ硝子嬢。梅雨に映える女性……実にミステリアスですな。



（大分県　AKさん）
☆メイドラマイマイも生き生きする季節？問答無用で周囲が青マスになる予感！



（新潟県　佐倉信士君）
☆花嫁姿を描きながらも、裏面では「だれにも渡さん」と。漢や！（何）



（兵庫県　アルルハイジさん）4
☆雨が上がったら、輝く木立の中で君と。これぞ、まさに理想のジューンブライドの光景!?

A-Fro回覧板　A-Froツイッター（http://twitter.com/arcadia_afro）に便乗し、このちくわも個人のツイッターを始めまして、ゆる～い感じが気に入っております。そして今後は10周年企画などの面でも、メールなどでの投稿のみならず、このツイッターで軽く返信してみた意見が急きょ採用される、なんてミラクルもあるかもですぞ！　ネット環境をお持ちの方は、ぜひ一度覗いてみてくだされい。

新世代に突入!

マジアカ 美術倶楽部

大幅リニューアルを遂げて新学期が始まった『クイズマジックアカデミー7』。一癖も二癖もある新入生たちがそろったところで、美術室も盛り上がっていきましょう!



（茨城県　mikoko君）
H 皆さんはメインキャラ、もう決めましたか? カードを一気に10枚作ってしまった人は挙手。



（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆このネタ、だれかやってくると思っていたが……。おめでとう、すぎもと君が一番乗りDA!



（宮城県　銀漢君）
☆早くも強固な支持層を築いたアイコ。メインヒロインの貫禄アリ!



（群馬県　愛すべきアフロ君）
☆ピンチはチャンスだ! 格闘学科のお株を奪え!

7年間お疲れ様でした!



（東京都　"さよならは言わないよ!"よしみ君）
☆ホントに長い間、戦友であり級友であり親友でした。また、きっとどこかで会えますよね!

ダイナマイト

全国大会も終了し、あとはニューバージョンが待ち遠しい今日このごろ。今月も全国の君主の方々から力作が届いておりますぞ!



（石川県　チーパオさん）
H シリーズ一貫して美形の呂範殿。常に"曲者"感が漂ってますぞ。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆兄は父似で弟は母似説……。言われてみれば納得でござるな～。



（福岡県　赤松セリさん）
☆軍師春華殿のかわいさは格別でござる! しかし、敵には回したくないですなあ。

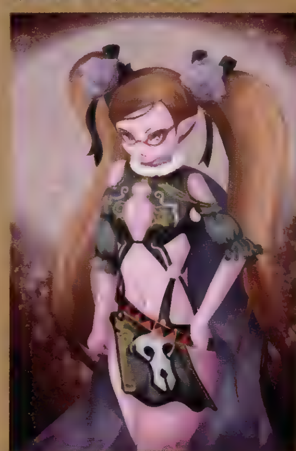


（千葉県　蒼樹さん）
☆特技、兵種、コストともに無駄ナシの秀才、おまけに美形!

悠車ギルド

皆様の支援の甲斐あって、悠車ギルドが単独コーナーとして帰ってきました! 6thエクスパッションの追い風を受けて、どんどん勢力を拡大したいところです! 国家別対抗戦や、「戦闘メイドvs.舞姫対決をやってみたし!」という企画がありましたら、どんどんお寄せくださいませ。次号以降の当ギルド存続は、各国家の戦士たちの頑張りにかかっているのぜ!



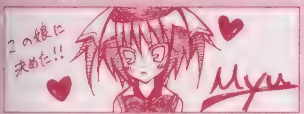




A-Fro回覧板 今月の投稿情勢コーナー! 今号は恒例の「ニンジャ特集」に濃いメンツが集結しましたが、その中でもゲーム個別に人気があったのは、やはりというか当然というか『マジックアカデミー7』! 生徒入れ替えが話題を呼びましたが、新生徒がどれだけ支持されていくのかに注目が集まるころ! 復活を遂げた『悠車ギルド』も、国家の垣根を越えて、一致団結して盛り上げていってほしいところです!

アフロ グレースケール。

モノクロイラストから、ゲーマーの日常が垣間見える文章投稿まで、幅広くあなたにお届け！　いよいよ始動したA-Fro10周年企画や、今月は愛の忍者村もあるボリューミー感！



（兵庫県　美月華夜さん）

よみがえる興奮『ダラ外』DVD！

「ゼハハハ……！　あの日の酒（ビール）は本当に美味かったぜぇ‼」

“あの日”とはそう、昨年の天皇誕生日に開催されし大武会（？）、「ダライアスバースト発売前夜祭」のことにて候。

招待の応募に当選した私は母に「会社の忘年会」と偽って出席してきたが、当日は猿渡総編集長閣下の御尊顔を拝し奉り、『バースト』の試遊や「わっしょい番外編」、さらに久方ぶりのZUNTATAライブに酔いしれたのみならず、高田馬場にて『ダライアス』の初クリア（Vゾーンノーミス！）を成し遂げ、名実ともに“ダライアス記念日”となったのでございますよ！

そして今！　No.120の付録DVDに当日の『ダライアス外伝』の超絶プレイがまさかの（やっと？）収録！　早速ビールを傾けながら、あの日をしのぼうとした私だったが！

「ギャアアアアア〜‼?」

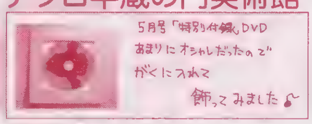
なんとDVDを取り出す際に、袋のノリが読み取り面に貼り付いてしまう大ハプニング！　必死のクリーニングも空しく、強引に再生するも途中で再生不能に。……まいったぜ（涙）！

その後クリーニングを繰り返して何とか視聴可能となったけど、DVDの封入方法には御一考願いたいぜ編集部さん！　ゼハハハ！

（富山県　山田“黒ひげ”無鑑庵道楽斎君）

☆まずは初クリアおめでとうございます！　さて、そんなダライアス記念日となった“あの日”のイベント、実は担当げっつ☆もスタッフとしてこっそり潜入！　お客様と違ってお酒は飲めませんが、それでも鼻息スピスな大興奮イベントでした！　袋のノリは改良の余地ありということで、スライディング土下座ズサー‼

アフロ半蔵の門美術館



（神奈川県　トリガさん）
☆実はそのデザインも反響の大きかったDVD。床の間に飾るっきゃナイ！

モノクロ 忍者村 2010 愛

テーマ“愛”の忍者村は、グレスケでも開放中！　闇に潜んでいる（つもりの）生き様を見るでござーる。



（宮城県　銀漢君）
☆“かすが”といえばもはやコレ。援軍とかしてる場合じゃねえっす、姉御！



（広島県　森本マイヤー君）
☆シャドーアタ－ック！　で爆進した結果、どうやら間に合ったので一安心。



（新潟県　佐倉信士君）
☆愛にあふれたエクゼリ忍。あなたの愛を、あさってへアンカーシューッ！



（福岡県　武術師某さん）
☆しのぶ・さんじょう。それは尻を出す日本人をジョー・ヒガシと呼ぶようなもの。



（千葉県　会田惣君）Ⓐ
☆ラベンダーの咲く庭で『レイフォース』以前の物語。僕らは運命の結末を知っていた。

感動のフィナーレ A-Fro THE くえすちょん

ゲーマーの疑問をゲーマーにアンケート！　実は最終回となる今回は、ゲーセンでのイベントについてくえすちょん。

ゲーセンのイベントへ参加しますか？　集計完了！

今回のテーマは、ゲーセンで開催される大会や交流会をはじめとした各種イベントへの参加についてです。ただし、オンラインでのイベントは対象外というものでした。

『アカツキ』の大会に参加しています。初心者対戦会では接戦が続いて、初心者なりの白熱したバトルが楽しめました。

（東京都　大沼ヨシザネさん）

『LoV』の大会に出場しようとしているのですが、過去二回はいずれもエントリー枠が埋まってしまいギャラリー止まりです……。

（宮城県　めるぽ君）

ここ10年近く参加していません。ゲーセンバイト時代に企画したりしていた頃が懐かしいです（笑）。

（群馬県　NAGA君）

参加されない方の意見で目立っていたのが、時間が都合付かない、緊張する、自分のペースでゆっくりと遊びたい、といったものでした。また、過去には参加していたという方の多くも、参加できない理由に時間の都合を挙げていました。

●ゲーセンのイベントへの参加の分布



さい。いつでも復活いたします！
それでは、皆様ごきげんやう！

A・Fro回覧板 どむも、中古CD屋で『ロッド・ランド』のサントラを800円で見つけて狂喜乱舞のげっつ☆です。ジャレコのFM+PCMは一分のスキも無いっぺれー。さて、作品投稿時の注意点について。イラストは直接ハガキではなく、ハガキサイズの紙に描いて封筒での郵送がオススメ。特にモノクロイラストの場合、郵送時に貼り付けたスクリーントーンがはがれてしまうので、ぜひ封筒で！



（福岡県　皐月トミィさん）
☆一粒で二度おいしいレジェンド化！
ケンシンだと手作りブリセルが楽しめちゃう？



（東京都　フォン・ブラウン君）
☆歌って闘う永遠のアイドル！
I NEVER このままじゃいられない♪

ゲーセン事件簿 天下を回る……？

とあるゲームをプレイしていたときのこと。あまりにも早く終わっちまったんで恥ずかしくてそそくさとその場を立ち去ったんですけど、台の上に小銭入れを置いてきてしまったと気が付きました。あわてて取りに戻ろうとすると、それを持って追いかけてきてくれた人がいました。

ありがとう、あのとき僕を追いかけてきてくれた人！

（埼玉県　AC30号君）

☆小生もまったく同じ体験があるでござる！　休日の秋葉原で人がごった返したゲセンの中だったのに、ありがとう追いかけてきてくれた人！

いつものように万券を両替していたら、ボーっとしていたせいか100円玉だけ取ってお札を全て置き去りにしてしまいました。気付いたときには時すでに遅し。

……いいんです、だれかがどこかで使って、それで流通がよくなれば、まったく悔いはありません……。ありません……!!!　本当に……ッ !!!

――以後気をつけます（猛省）。

（千葉県　色々リハビリ中・おまめさん）

☆ぐあ、これは経験ある方も多いのでは!?　運良く店員さんが気付いてくれれば助かるのですが……。

No.120を読んで＆新コーナーなるか!?

No.120P70で“MR.アンディ”という曲名を見て、某骨法使いの姿が浮かんだあなたにお知らせ！　UNISON SQUARE GARDENには“cody beats”という、これまた格ゲー男性キャラを想起させる名前の曲があるのです。

かっこいい曲なので、次のバージョンにはぜひ入れてほしいです。

（東京都　外れブロー君）

☆こ、これは2発に1発は後ろを向いてパンチを繰り出すようなbeatだとでもいうのかい!?　そして武神流に1セットもらって、だれにもできない生き方をしていくのであろうなあ。

No.120の80ページ、A-Fro回覧板「アーケード誤変換コンテスト」の募集を見て。

携帯で「ギタドラ」と変換すると、カタカナより先に「擬多度等」と変換されます。

メール打つ時出てきてビビりました……。

（福島県　森園泉さん）

☆ちなみに「ギタフリ」は「擬多不利」、「ドラマニ」は「ドラマに」になる始末。うっかり四字熟語として成立してそげでありつつも、「ドラマに……」の後に続く展開がすんげく気になりでヤキモキんぐ！

この誤変換は現在もモリモリ募集中！　みんなの気が付いたゲーセン誤変換をどんどこさ送ってネ！



（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆戦乱の世はまだ始まったばかり！
天下統一へ向かって、いざゆかん。

A-Fro 10周年企画

今月は賛同意見がダントツで多かった御影道行君発案のバンザイイラストの募集を開始！　みんなで描いたバンザイをしたキャラクターのイラストを大集合させてしまおうという壮大なこの企画。掲載はまとめて来年の2月末発売号の予定です

No.120のワルキューレさんを見て、猛者通信での裏闘劇を思い出してしまいました。そこで、10周年企画はアフロ裏闘劇を希望します。投稿者によるうろおぼ絵とか、考えるだけでもカオスで燃えます！

アルカディア10周年をお祝いしちゃおう！　只今ツイッターにて企画進行中！　企画案も随時募集中だーゾ。

（千葉県　紗竜海斗さん）

裏闘劇となると、会場を押さえるのも難しいという現状。ということで、実は夏の開催を目指して投稿者集会アフロサミットが動き始めています！

うろおぼ絵も描きたい放題となるこの集会。平日開催だった前回の集会後に要望の多かった、土、日、祝日に東京都内での開催を予定しています。そこで、アフロサミットでやりたい企画も大募集！　何も案がなかった場合、延々と続く強制うろおぼ絵地獄になるらしいゾ☆

その他、ツイッターもシクヨロ！

A-Fro ツイッター　※ハッシュタグ #afro_arcadia
http://twitter.com/arcadia_afro

これまでに挙がっている企画案

アフロス地方ゲーセン行脚	ゲーセンノートリレー
投稿者集会アフロサミットD!	全アーケードキャラ人気投票
アフロ闘劇	単発特集リターンズ
レゲー宿旅行ツアー（旅費自腹）	編集者にインタビューなど
自分の一番好きなキャラ主張・文章、イラスト問わず	テーマ「ドレス」のA-Fro DE モード
	東西対抗投稿合戦

現在募集中のテーマ

募集テーマ　10年前は○○してました

- 当時の生活
- 本誌購読や投稿のキッカケ
- 当時ゲーセンに行っていた回数/月
- この10年で劇的に変わったこと
- ハマっていたゲーム
- 今後のゲーセンについて
- 当時の友人とは今……

などなど、10年前のことをkwsk!

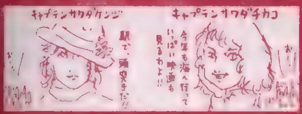
募集テーマ　バンザイイラスト大集合

- バンザイをしたキャラのイラスト
- 背景は何も描かなくてOK
- 全身を入れる
- 掲載予定は10周年ラストのNo.131

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

今月もやってまいりました、この時間。そう、それは漫画やシケギャグから女体化にふんどしまで、バラエティに富んだ2ページ。簡潔にまとめるならば、アルカディアのイロモノページなのですよギャフン！



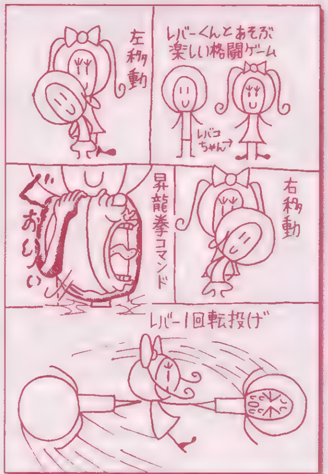
（島根県　ダンシングおりん君）

A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材にした漫画コーナー！　シケったギャグことシケギャグ略してSGもここにカテゴライズされるので注意が必要だ。



（神奈川県　Ken君）
☆思い出が人を育てていき、涙もまた人を強くする。今は泣くがいいさ！



（鳥取県　青い肉汁君）
☆レバコちゃんのコマンド入力の正確さには、目を見張らざるをえない！



（大阪府　作左君）
☆しっかり瞬獄殺は決まっている……が、奴はそれでもおだやかな笑顔だったのさ。



（大阪府　せのお東君）
☆そうして彼は時空のひずみへと消えていき、その後姿を見た者は居ない。



（高知県　WDK君）
☆ああ、なんて平和的な解決作！　転んだ方は3日間お風呂がしみるという。

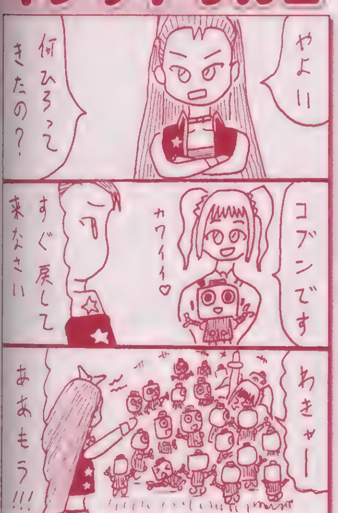


（千葉県　色々リハビリ中・おまめさん）
☆なんとも恐ろしきシケギャグ。コナミでまとまっているのがポインツ。



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆コメントに困りつつも、確かに画面の揺らぎと共にズバーム！　と来る衝撃はゴイス！

たたかうアイドル ギンザドリルZ



（長野県　LEG君）
☆なんだか楽しげなので良し！
彼女たちの闘いは、まだまだ続く。

ほのかなお色気 ゲルエロス村

ゲーセンきってのお色気村！　アルカディアが発禁にならないぐらいのエロスが、そこにはある！



（神奈川県　黒坂カヲル君）
☆そうさ！　大が小を兼ねるなんて話は、きっと迷信か都市伝説の類のウソっぱちなのさ！



（茨城県　山キョー君）
☆ジョーといえば尻には一家言あるだろうて。オラオラーッ！

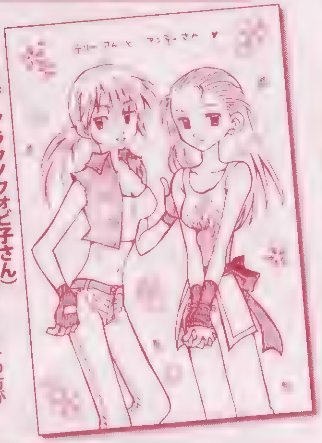


（新潟県　相ヶ瀬澪さん）
☆白く、美しく、寝起き姿もあでやかに。
想うのはただ、あの人のこと

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

性別とっかえミッション ブリセル大作戦

男と女を逆にしちゃえ！　原点を振り返るならば、マキシモフさんのミッドナイトブリスが起源。



（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆ワビサビを心得たアンディさんは、絶対に女の子の方がよいのです！　そしてきっと普段はメガネをかけているのです！



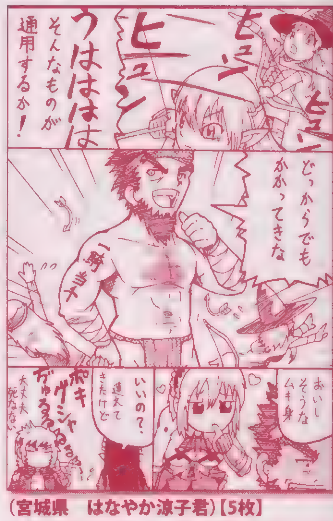
（栃木県　ナーガ春亥さん）
☆語尾が"〜ザマス"だと思ってしまったのは、きっとこの間見た怪物的なドラマのせいでガンス。

A-Fro ふんどし部

ふんどしに夢を見る部活動。人は彼らをふんどし部員と呼ぶ。

（福岡県　赤松セリさん）
☆嗚呼、涙のパンダ書操ふんどし。なぜふんどしか。それはそこに布があったから。





（宮城県　はなやか涼子君）【5枚】
☆中新利ネタながら、ふんどし部でもOKとのこと。なので名前横の数字はふんどしの枚数ではないのだ！

A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

お題のセリフを使った大喜利コーナー。名前後ろの数字は座布団の数でっす。

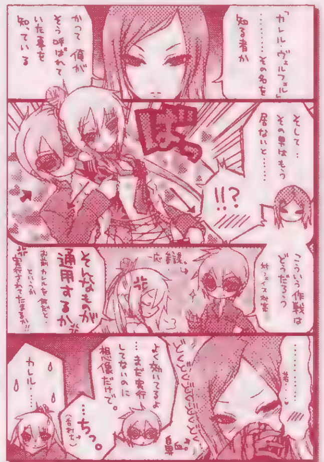
お題「そんなもの通用するか」

（東京都　かのこさん）【4枚】
☆全国の桃園デッキ使いに捧げる感動巨編！　結局うれしそうだし、めでたしばらりのぷう。



（静岡県　あいのさん）【1枚】
☆あの時の孔明様は、そりゃあ輝いていたそうな。っていうか、O・CHI・TSU・I・TE！





（山口県　水縹ロコさん）【1枚】
☆今月のO・CHI・TSU・I・TE！　第二弾。いやさ、通用するならどんどんやるべき。クワッ！

（長野県　まっきーさん）【1枚】
☆"いじょ"と"異常"の便利な使い方を提示しつつも、気が付けばそれはシケギャグだったという。



今回募集のお題

見よ、この減り

今回のお題はメスト誤植でおなじみ(ナヌ!?)のこちら。このセリフをタイトル以外に入れてください。また、お題テーマもいつでも募集中です！

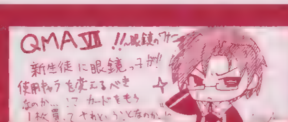
MMターボ（無理難題解決）

先々月『ワルキューレ』を語ったら、けっつ☆のくせに『きらスタ』を語らんとは何様たね！　というお叱りがドシドシきたので、いずれ田辺みさこを語りまくるっきゃナイ！　と、A-Froツイッターと同じことをまた書いてみました。

誤変換コーナー期待してます！ある意味アルカディアらしい企画かも？（ごめんなさい）
（滋賀県　ドリー虫アター君）
☆まったくもって、ぐうの音も出ないとはこのことナリ、グムー。だけど常軌を逸した誤変換ってのはけっこうあるから、コーナー自体には期待大！　みんなの誤変換を待ってます！

フンドシが1枚しかない！
（奈良県　サトウ君）
☆アフロにおけるフンドシの立場は、日々確固たるものへ！　ところでケソさん、罰ゲームのフンドシは……!?

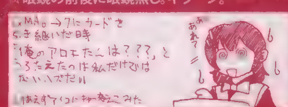
花粉に強いマスクにあいにゆく。
（長野県　カニP君）
☆お父さん、あの壁のマスクはなに？　あれは昔、父さんがな……。



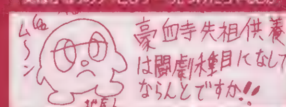
⬆（広島県　温井川天祐さん）
☆眼鏡の前後に眼鏡無し。キラーン。



⬆（愛媛県　煮モノ君）
☆実はかなりのプッとびゲー。見つけたらやるしか！



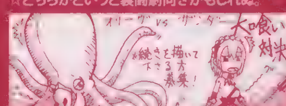
⬆（新潟県　葛籠きりやさん）
☆人々にまず訪れた試練であった。



⬆（広島県　森本マイヤー君）
☆どちらかというと裏闘劇向きかもしれぬ。



⬆（鳥取県　コニャック君）
☆その通りだと思わずにはいられない!!



⬆（宮城県　はなやか涼子君）
☆すでに開幕でオチている気もしり。

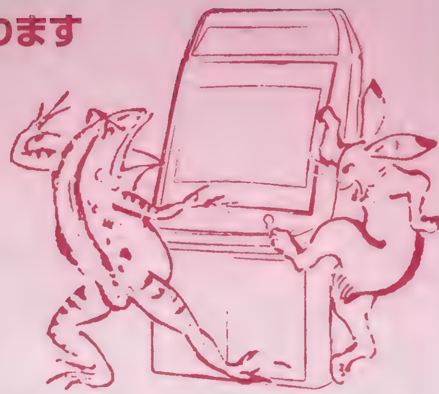
Shake The アフロヅ

けっつ☆　フンフンフンフフ〜ンフ♪
ちくわ　これこれゲツリよ。いいかげんヘッドホンをはずして『ロッド・ランド』のスタッフロールばかりをエンドレスで聴くのをやめい。
けっつ☆　やあすみません。すっかりShake The アフロヅの時間でしたか。
ケソ　今月はアフロサミット開催に向け動き出したっぺれーので、求む！　皆様からの企画案!!
けっつ☆　例えばクレジット音早押しクイズとか？
ケソ　問題をこさえているだけで11周年になりそげだし、楽してツイッター集会でよかろうもん。
けっつ☆　そそそ、それイイ！
ちくわ　うむーり。それなら家から出ずにできるのぅ。
編集尾崎　またサボりの画策ですか。ちょっと目を離すとすぐこれですね。どうしてもサボりたいならA-Froツイッターひとり一日1440ツイートで手を打ちましょう。これならツイッター集会でOKです。
アフロヅ　不眠不休で1つぶやき/minは勘弁竜ッ！

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**6月16日（水）必着！**　応募要項は82ページ〜83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

STG 業界の重鎮サンダーライガー・藤野社長がゲームを語ります

知った気になれるゲーム講座 業務用



さあ、お立会い、ご用とお急ぎの無い方は、ゆっくりと聞いておいで。トライアングル・サービスの藤野俊昭社長を語り手に迎え、ゲーム開発者の視点から、普段はなかなか気が付かないような遊びの面白さについて解説していただこう、と発足したのがこのコーナー。それでは「知った気になれるゲーム講座」、始まり始まり!

連載第1回 おみくじラブ。

心のエンターテイメント『おみくじ』

みなさん、お正月に初詣しておみくじを引いたこと、あるでしょう？　巫女さんにお金払って番号の書かれた棒が出て来る6 角の箱をシャカシャカしたり、場所によっては100 円を入れるとおみくじが出てくる機械なんかもありますね。

ちっちゃいテロテロな紙に印刷した文章だけで人を楽しませる。もちろん設置している場所(寺社)の雰囲気も楽しむための大事な要素ですけど。

そもそもあんな紙切れになんの価値もありません。でも、人と一緒だと書いてある内容でなんだかんだ、ひと盛り上がりできますよね。素晴らしいことです。たった100 円で笑ったり真剣になったり楽しい気持ちになれますから。

ビデオゲームも同じ100 円で少しの時間を楽しむ機械です。老若男女さまざまな人に楽しんでもらうにはどうすれば良いか、おみくじから多くを学べるのではないでしょうか。

おみくじの機械ですが中身の印刷物を変えるだけで占いマシンにもなる優れものです。いつごろからそういった機械があったのかよく分かりませんが、とにかく超ロングランヒット製品であることに間違いありません。全国津々浦々の寺社だけではなく、ショッピングセンターや空港等、人が集まるところにはよくそういった機械が設置されています。それに匹敵するゲームセンターのゲームってあるのか？　UFO キャッチャーやプリクラぐらいでしょうか。

いつかおみくじマシンより広く楽しまれるゲームを生み出したいものです。

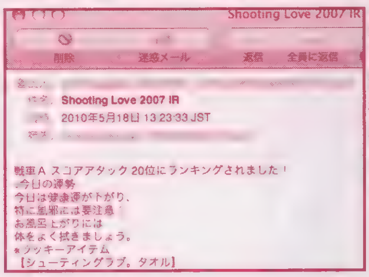
ちなみに当社のゲーム『シューティング ラブ。2007』でネットランキングに登録するとおみくじ的な占い文章が送られてきます。

（第2 回に続く）





よく寺社に設置されているのを見かけるおみくじマシーン(左)と、おみくじ札(下)。



Shooting Love 2007 IR

削除　迷惑メール　返信　全員に返信

Shooting Love 2007 IR

2010年5月18日 13:23:33 JST

戦車A スコアアタック 20位にランキングされました！
今日の運勢
今日は健康運が下がり、
特に風邪には要注意！
お風呂上がりには
体をよく拭きましょう。
＊ラッキーアイテム
【シューティングラブ。タオル】

『シューティングラブ。2007』スコアランキングに登録すると、こんなおみくじがメールで送られてきます。

ミニ情報　自販機型おみくじの起源は？

今回のコラム掲載に際して、硬貨を入れるとおみくじ札が出てくる自販機タイプの機械について、その起源を調べてみました。当初、ここ数十年くらいに発生したものではないかと予想を立てていたのですが、調べてみると山口県某所にて、明治後期〜大正初期ごろから始まっていたようです（大正時代の機械が現存するそうです）。なお、この販売形式が生まれた経緯については、残念ながら諸事情により公開できません。ごめんなさい……。　（編集部）

社長初心者もこれで安心!

知った気になれる藤野社長講座　〜復活編〜

さて、今号よりスタートした藤野社長のコラムですが、まずは「藤野社長ってだれ？」というみなさんに簡単な解説を。

有限会社トライアングル・サービス代表取締役の藤野俊昭氏は1974 年生まれ。専門学校卒業後、さまざまなゲーム開発会社を渡り歩き、2001 年にトライアングル・サービスを設立。「シューティングラブ」を旗印に、『トゥエルブスタッグ』、『トライジール』、『シューティングラブ。2007』などの作品を世に送り出しました。ゲーム開発のみならず、ユーモアとツッコミ精神あふれるトークショーや、「STG 界の莫山先生」の異名をとる独特の筆文字でも好評を博しています（右ジャケット画像参照）。ちなみに弊誌の「ハイスコア全国集計」コーナーの題字も藤野社長の筆によるものです。

また、自社の苦境を公式ホームページ上でネタにした（？）「トライアングル・サービスがピンチです！（※）」は、藤野社長を一躍有名にし、ゲーム業界のみならず、企業ホームページのあり方に一石を投じることになりました。まさにその人となりは別次元大介、人呼んで業界の重鎮サンダーライガー。どうでもいいですけど、「重鎮」って漢字の位置を逆にして読むと「ちんじゅう」ですよね。

なお、藤野社長の詳細な経歴を知りたいという方には、このたび株式会社INH から発売された『シューティングラブ。200X』のサントラがオススメ。というのも、このCD の中には2006 年にリリースされた『シューティングラブ。読本』所収の藤野社長ロングインタビューが収録されているのです。

※……http://www.triangleservice.co.jp/html/trizeal/sos



シューティング ラブ。200X サントラ
収録曲数：18曲（約70分）
発売元：株式会社INH
（http://www.inhgroup.com/）
発売日：2010年5月13日
価格：3,150円（税込）
ゲストアレンジャー：
佐藤豪、永田大祐、WASi303



サントラには、『シューティングラブ200X』だけではなく、『トライジール』、『射ウォッチ』など、別のトラサビ作品の曲や、同社と関係の深い「高田馬場ゲーセン・ミカド」のテーマ曲なども収録。同梱のインタビュー記事（PDF）では、藤野社長の幼少期から近年に至るまでの歩みが詳しく記載されており、ゲームクリエーターという職業に興味がある人は必見!?の内容となっている。

▶ プレゼントの応募方法は3ページを参照

次回予告　●さて、第1回目は「究極のアーケードマシンの形」というものをを取り上げたわけですが、次回以降はアーケードゲームのシステムや、操作系の細かな部分について毎回テーマを設けて語っていく予定となっています。はたしてどんな突飛なネタが飛び出すか、ご期待ください。なお、内容についてのご意見や、藤野社長へのメッセージにつきましては、弊誌付属のアンケートはがきの自由欄にご記入、ご返送ください。（編集部）

ついに本格連載開始!!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々



ねおぢおさん



[ねおぢお縮小]
大型バイクなどの乗り物も同時に拡大縮小。すごいぞ!

IKaPlofile
ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中。



[投げキャラ]
投げ間合いが広く、威力も高いキャラクター。なぜかコマンド一回転が大好き。



……ネオジオは生誕二十周年です。

（本文に登場する団体・個人とは関係ありません）

[ここでクイズです]
ねおぢおさんといえば格闘ですが、クイズ番組もお手の物。何でもかんでもクイズで決着をつけるのだ。

[問題が出ないまま残りタイムが減っている]
反則。

あなたの考えた『えすえぬ家の人々』を**大募集!**

僕たちの想像力を膨らませてくれる『えすえぬ家の人々』。小さな大女優、えむぶいえすここと『ねおぢお』さん、その大先輩で今はまったりマネージャーを務める『あて菜』さんに続く、君が考えた超人……じゃなくて、彼女たちと同じ時間をすごす、愉快な仲間たちを大募集! 投稿のあて先は、**post_arcadia2009@arcadiamagazine.com** まで! ふるってのご応募、お待ちしています!



キャラクターの造形はもちろん、必殺技や性格、クセなど思いのたけをぶつけてほしい! ご応募待ってます!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ **http://ikapani.blog55.fc2.com/**



ウメハラコラム 道

揺るがぬ強い精神が求められる格闘ゲーム。勝ちたい、うまくなりたいという心を持つことこそ上達への近道だが、時には壁を感じて心が折れることがあるのも現実。「やる気」を向上・持続させるための方法とは？

ウメハラ

モリカワ

今月の質問

『モチベーション』の上げ方を教えてください

（質問者：ドリアンさん）

高みを目指すプレイヤーであるほどに、いつかは直面するだろうモチベーションの低下。やる気や目標を失った時、どうしたらいいのだろう。ウメハラの答えは……？

格ゲープレイヤーがやがてぶつかる「壁」

ウメハラ（以下ウ）：これは、まず初めに「なぜモチベーションが下がるのか」ということを考えないといけないね。

モリカワ（以下モ）：俺個人の話をさせてもらうと、今の俺は大会に全く出ていないという意味では格ゲーに対してそれほどモチベーションは高くないのね。格ゲー自体は好きだから、機会があればなるべく対戦するようにはしてるけど、昔のように大会に出て勝ちたいという気持ちは無い。

ウ：以前は大会にも積極的に出てたよね？　何が原因でそうなったの？

モ：大きな要因の一つとして、最近のゲームで超ハマったタイトルがないというのはあるかな。

ウ：なるほど。モチベーションの上下には、環境の変化や自分自身の考え方の変化が関係してるから、最近のゲームに魅力を感じない、つまり、環境の変化が大きく関係してるというのは当然だよね。でも、それだけじゃないでしょ？　だって、今『ストZERO3』がブームになって、大きな大会があるとしても（モリカワは『ストZERO3』が一番好き）出たいとは思わないでしょ？

モ：んーまあ確かに。

ウ：じゃあ、自分自身の考えにも変化はあったわけだ。それは何だったの？

「モチベーション」の意味とは？

ゲームプレイヤーの間でも使われる「モチベーション」という言葉。日常用語として「やる気」とほぼ同じ意味で使われる機会が多く、実際その意味でも間違ってはいない。しかし、厳密にいうならその意味は、「目標に向かって行動を起こさせるための動機付け」となる。格ゲーならば、例えば「勝つ」「大会優勝」「仲間と親密になる」という動機があり、そのためにゲームをプレイするということになる。

モ：うん。じゃあ、少し話が長くなるけど。俺は1999年に東京に出てきたのね。当時は『ストZERO3』が流行ってて、俺も相当やり込んだ。まだ格ゲー自体の経験が浅かったから、まともな攻略もせずに、ひたすらプレイしてただけだったけどね。最初はナッシュを使ってたんだけど、ナッシュってそれなりに立ち回りなどをしっかりやらないといけないから、キャラの難易度は高めでしょ？　だから、あまり勝つ事ができなかった。かりんに強力なオリコンが発見されてからは、かりんを使い始めたんだけど、勝ちパターンがセットプレイによるラッシュだから、楽に勝つ事ができたんだよね。この辺りから俺の勘違いが始まったんだ（笑）。

ウ：あー俺強いってか（笑）。

モ：そうそう。格ゲーってこうやれば勝てるんだなって、ちょっとなめてた。でも、それじゃ本当に強い人たちには勝てないでしょ？

ウ：まあ、そうね。

モ：初めは、やればやるほど上達するから楽しかったんだけど、もっと読み合いが必要なキャラで勝っている他の上位プレイヤーとの差を感じ始めたんだ。そのころから使用キャラが『ストZERO3』ではリュウになり、『カプエス2』でもAグルはそこそこに、Cグルをなるべく触るようになった。対戦自体はそれまでよりずっと楽しくなったけど、同時に難しさにもぶち当たった。それまでの自分の対戦内容のくだらなさとかがどんどん見えてきて、分かってきたんたんだよね。あー俺、大して強くねえなって（笑）。そうして、第1回の闘劇が終わったころから、だんだん大会で勝ちたいっていう気持ちも無くなっていった。そりゃそうだよね、先が見えないんだから。もし、自分の対戦にもっと自信が出てくれば、また大会に出たいと思うようになるかもしれないけどね。

ウ：具体的に自分のやり方に限界を感じた部分は何だったの？

モ：限界を感じたと言っても、勝率自体はそんなに悪くなかったんだよ。最前線と言われているゲーセンでも勝ち組だったとは思う。でも、その強さって自分の強さじゃなかったんだよね。キャラの強さ、攻略の強さ、小手先の技術などがちょっと人よりも優れてただけ。具体的に言うと、『ストZERO3』や『カプエス2』でオリコンの強いキャラを使ってハメて勝つスタイルね。反応や読み、精神面に欠点があっても、そのスタイルなら、そこそこ勝ちを拾えたわけだ。ところが中にはそれじゃ勝てない相手も居る。しかも、そういう人に限ってシステムに頼らず勝ってるんだよね。その事に気付いてから、自己嫌悪になってしまって対戦へのモチベーションが下がっていってしまったんだ。

ウ：なるほどねー。普通の人は対戦で勝っていれば、それなりにモチベーションを維持できるものだけどね。そういう意味ではモリカワさん純粋なんだねー（笑）。

モ：そうか？（笑）。まあ余計な美意識が強過ぎたのかもね。ひたすら勝ちにこだわって対戦を続けていた方が、それはそれで見えてくるものがあるだろうし、結局その方が人として強くなっていたかもしれない、とも思うね。何にしろ、モチベーションが高い状態の方が絶対強くなると思うし。ウメハラはモチベーションが低下していた時期は無かったの？

ウ：10代のころに関して言えば全く無かったね。というよりも、低下することを自分自身が許さなかった。モリカワさんの例は特殊だけど、普通の人のモチベーションの上下は自然に任せているじゃない。周りでゲームが盛り上がっていれば、楽しいから頑張るし、人が減ったり飽きがくれば、自然とプレイ時間が減るというのが普通だよね。当然、俺も同じような理由でモチベーションが変化してたんだけど、やる気が無くなってきている事に気付くと、無理矢理にでもやる気を出すようにしていた。

モ：へー。でも、それって楽しくない時もゲームをしてるって事だよね？　なぜそうまでしてゲームをやっていたの？

ウ：俺は小さなころ、何か一つの事に打ち込みたいという欲求がとても強かったのね。でも、皆がやっているスポーツや勉強にはどうしても本気になれなかった。その事が原因で常にモヤモヤしたものを抱えていたんだけど、格ゲーに出会って本気になれる物を見付けたんだ。もちろん、周りの目は冷たかったよ。でも、自分が本当に好きな物を好きだと言うのって、ある意味、戦いだよね。「周りが好きだから自分も好き」なんてのは、本当の好きじゃないし、そんな動機ではモチベーションを維持し続ける事なんてできるわけがないからね。だから、モチベーションが下がると、世間から「ほら、お前のやる気なんてそんなものだ」と言われたような気になってしまったんだ。世間の価値観とのズレが、負い目で

もあり、反発心にもなって異常なほどのモチベーションを維持する事ができたんだ。とはいっても、全く楽しくない状態で漫然とプレイしていても上達する事はできないからね。楽しむ工夫は常にしていたよ。
モ:おっ！　ついに本題ですな？　コイツ話なげーんだよ。
ウ:そりゃお互い様だろ(笑)。

目先の勝利を追う姿勢と自ら課題を作り実践する姿勢

ウ:んじゃ、今日も良いこと言っちゃいます。心して聞くように。人間のモチベーションを維持する一番の方法は「変化し続ける」って事。これは、地位や名誉やお金なんかよりも、はるかに優秀なモチベーションの源です。
モ:確かに言われてみれば、初級者のころが一番楽しく感じるのって、自分自身の変化が一番大きな時期だからかもしれないな。
ウ:そういうことです。だから、常に課題を自分自身が作り出していれば、モチベーションは維持できるんです。
モ:でも、それって難しくないか？　攻略が煮詰まってくると、なかなか変化はしなくなるし、面子も限られてくるしさ。
ウ:ふんっ！　これだから凡人は。そんな事だから、うじうじ悩んで自己嫌悪になっちまうんだよ。
モ:ひどいや！
ウ:課題を見付けられない人は、大抵の場合、動機が不純なんだよ。目立ちたいとか、お金が欲しいとかね。だから、目先の勝利ばかりに目が行っちゃうし、欲求がある程度満たされてしまうと、何をしていいか分からなくなってしまう。俺が昔、モチベーションが下がりそうな時に、工夫して努力していた事は他人をより深く理解するって事。勝率が60%の相手に対して、勝っていると満足するんじゃなく、70%、80%と、勝率を上げていくにはどうしたらいいか？　と考えていた。モリカワさんが言うように、攻略が煮詰まってくると、どんなにプレイ時間を重ねても大きな勝率の変化は無い。まあ、プレイに変化が無いんだから当然だよね。でも、他人を理解するという事に終わりはない。だから、勝ちたいと思った相手を昔はよく観察してたよ。コイツ普段何してんのかなー、好きな食べ物何かなーとかね。対戦に関係ない事のように思えるかもしれないけど、相手を理解していれば、読みも働くし、緊張したり、イライラする事もなくなってくるんだよ。
モ:かっこいいじゃねーか(笑)。他人を理解することに終わりはない、かー。対戦の面白さの核心かもしれんね。モチベーションが自然に上がるのを待つんじゃなく、ありとあらゆる事を自分の成長につなげようとすることが、周りの変化に惑わされずモチベーションを維持するコツなんだね。
ウ:そうそう。こんな良い話なかなか聞けねーぞー？(笑)
モ:これは、個人的な興味で聞くんだけど、ウメハラって自分が最強と言っていい状態がかなり続いてるわけじゃない。よくゲームを続けられたよね？　俺がウメハラの立場だったらとっくに別のジャンルに行ってしまっていてもおかしくないと思う。
ウ:まあ、14歳ぐらいからそう感じてるからな。だけど、事実、興味が無くなった時期が4年位あったよ。そのころは自分がまたゲームをやるとは思ってなかった。
モ:やらなくなった理由は何だったの？
ウ:負ける相手が居ないからだろうね。もちろん、知識が不足してる組み合わせや極端なキャラ差がある組み合わせでは負ける事もあるよ。でも、それは本質的な負けじゃないでしょ？　知識に差が無く、キャラ差の無い組み合わせで負け越した相手は、14歳のころから数えて一人も居ない。さすがに退屈になっちゃたんだよね。しかも、挑んでこないんだわ、上級者といわれてる連中が。自分の地位(?)を守ろうと必死なんだか知らないけど、なるべくネタを隠して、大会で強い奴と組むにはどうしたらいいか？　って事ばかり考えてたりさ。なんだか、格ゲーが政治みたいに感じてきてしまって、馬鹿らしくなっちゃんたんだよね。皆、最初から俺を負かそうなんて気は無いんだなって気付いた時から、ゲームをやらなくなった。
モ:それはちょっと耳が痛いんだよな。俺も自分が強くないなと思い始めてからは、こいつには勝てねーなって感じでウメハラに乱入することは減っていったし。まーだれよりも差を感じてる相手だからね(笑)。でも一方ではチンケなプライドも芽生えてて、人の目を気にして守りに入ってた、みたいなのもある。勝てない相手に挑まなきゃ強くなるわけないのになー。
ウ:そういうもんかね。俺には理解できない感覚だな。まあ、とにかく俺にもやる気が無い時期はあった。じゃあ、今のモチベーションを支えているのは何かって言うと、好きな格ゲーを無くさないためにはどうすればいいか？　もっと多くの人に知ってもらうには、どうすればいいか？　って事を考えて実行していく事だね。
モ:モチベーションを維持する方法は一つじゃないし、人によってもいろんなやり方があるんだね。勉強になりました。

UMEHARA'S EYES ～『スパⅣ』キャラ指南～ 第一回 コーディー



前号「スパⅣ」特集では、ファーストインプレッションを熱く語ったウメハラ。今号からは、ウメハラ独自の視点で選んだオススメキャラを紹介するコーナーが始まる。このキャラ、ウメハラならどう使うか？

モ：ウメハラはかなり『スパⅣ』やってるみたいだけど、現時点でのオススメキャラって？
ウ：結構居るけど、せっかくだし新キャラであまり皆が目を付けていなさそうなキャラがいいよね。個人的にコーディーは面白いキャラだなと思ってる。
モ：へー。意外だな。具体的にどういうところが面白いの？
ウ：まず、攻撃力が高いから接近戦ではかなり強気に攻める事ができるよね。立ち中Ⓟの有利フレームが大きいから、それを主体に投げを交ぜていくのが、有効な戦法みたい。後、やっぱり飛び道具があるのは大きいよね。しかも、結構性能がいい。対空はレバー引き中Ⓟと、強ラフィアンキックでほぼ全対応だから立ち回りでストレスがたまる事はあまり無さそうなのもいい。
モ：コーディーと言えば、前回登場した『ストZERO3』では立ち回りの弱さを火力でカバーするキャラだったけど、今回は長所を残したまま、短所が消えてるんだね。ウルコンはⅠとⅡどっちが優秀なの？
ウ：今のところⅡが主流みたいだけど、Ⅰも使い道のあるウルコンなんだよね。自分に合っていると思った方でいいと思うけど。
モ：なるほど。じゃあ、あまり弱点の無いキャラなんだね。
ウ：いや、弱点はあるよ。まず、優秀な無敵技が無いから切り返しの手段に困る。何とかゾンクナックルをうまく使っていくしかないね。それと、接近戦や遠距離戦は強いけど、中距離で使える技が無いんだよね。だから、地上戦が強いキャラに中距離をキープされるとかなり苦しい。まあ、『ストZERO3』のように、ガードクラッシュがあるわけじゃないから、致命的な弱点ではないけどね。中距離はジャンプの速さをうまく使う事でごまかす事になるのかな。
モ：なるほど。その辺りはコーディーっぽいな。ナイフの性能はどうなの？
ウ：今のところうまく使っている人は見ないな。これからの攻略次第だと思う。キャラとしての難度もそれほど高くないし、『ストⅣ』をやっていなかった人はコーディーをやってみるといいんじゃないかな？



今月のウメハラ

前号でお伝えした通り、プロの格闘ゲーマーとして本格的な海外活動を始めたウメハラ。本誌発売時期の「ウメハラ遠征」情報をお伝えするぞ。ちょうど本誌が発売されるころ、5月29～30日にはオーストラリアで開催される「EVO2010」予選に出場。「EVO」(EVO Championship Series)とはアメリカのラスベガスで決勝が開催される世界規模の格闘ゲーム大会。昨年は『ストⅣ』で優勝している(ちなみに、決勝の相手はJustin Wong氏だった)。今年は『スパⅣ』で競われる。予選、当然進むだろう7月の決勝大会ではどんな活躍を見せるか楽しみだ。連覇を期待したい！

そしてもう一つ。6月下旬に中東のクウェートに遠征予定。意外な話だが、クウェートは格闘ゲームが大変盛り上がっている国との情報もある。灼熱の国で、はたしてウメハラを待つのは？

ウメハラへの質問募集！
ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくはこちらのメールアドレスまで送ってください。たくさんの質問をお待ちしております。メールアドレス：post arcadia2009@arcadiamagazine.com

俺にゲーム

今月の「俺ゲー」は1984年にタイムトリップ！ アメリカ西海岸の風とともに、日本に上陸した“玉転がしゲーム”、その名も「マーブルマッドネス」。レトロでありながら、未来的。26年経た今でも、色あせぬ未来のゲーム。懐かしさよりも、新たな発見が多いことに驚かされる。語るのは、ギークなアメリカン＆レトロゲー研究家として知られる、おにたま氏だ。



マーブルマッドネス

■メーカー：アタリ　■[illegible]：1984年
■ジャンル：アクション　■使用基板：Atari SYSTEM I
■操作方法：トラックボール　■[illegible]：PS2、メガドライブ ほか多数

今月のゲーム野郎 おにたま

オニオンソフトウェア
(http://http://www.onionsoft.net/)





せひとも立って遊ぶアップライト筐体で遊んでもらいたい一品。やり過ぎると、周りにある球体を何でも転がしたくなる衝動に駆られるので注意。

1984年、そのゲームはカルフォルニアからやってきた 夢中になってトラックボールを転がした日々

最初にそのゲームを見たのは、ゲームセンターでも発表会でもなく喫茶店でした。

「今度すごいゲームが出るみたいだよ」

友人がどこからか手に入れてきたゲームのパンフレットがこの「マーブルマッドネス」だったのです。初めてそれを見た時に、大きな衝撃を受けたのを覚えています。

パンフレットには、幾何学的な図形が3D処理で表示されている画面が並べられていて、右下には謎のおじさんが英語で喋っていました。「あなたの（お店の）プレイヤーはマーブルマッドネスに夢中になるヨ」みたいな言葉だけ書かれていて、見ただけではゲームの内容はよく分かりませんでした（このパンフレットはゲームセンターを営業している人（オペレーター）向けのものだったので、お店にアピールしていたようです）。

実際にゲームを見たのは、それからしばらく後のこと。そして、そのおじさんの言葉通り、私はこの「マーブルマッドネス」に夢中になってしまいました。

ゲームルールはとても単純です。トラックボールを転がすと、それに連動して画面上のマーブル（ビー玉）が動きます。時間内にゴールに行けば面クリア。全6面をクリアするとゲーム終了です。操作は、自分の進みたい方向にただトラックボールを速く転がすだけ。背景の形や傾きなど物理的な条件も考慮しなければなりませんから、いかに速く正確にマーブルを転がすことができるかが勝負になります。

しかし、単純なだけに、ある意味スポーツと言っていいほどの運動量と反射神経が要求されます。ゴールまでかかる時間が少ないほどボーナスが高い上に、残り時間が次のステージにも繰り越されるので、必然的に1秒でも速くトラックボールを転がさなければなりません。転がし続けるには体力が必要なのです。

当時、汗だくでプレイするヒト、手のひらにマメを作るヒト、勢い余って手を切って流血するヒトなどがゲームセンターで本当に見られました。当時、座ってゲームばかりしていたインドアな日本のゲームマニアにとって、エクストリームスポーツが盛んなカリフォルニアからやってきたゲームは、やはりハードなんだと身を持って知らされる結果になったゲームだったのです。

幾何学的図形の舞台で繰り広げられる 玉転がしの「レース」

全国にいる「ハイローラー」 21世紀のMM（マーブルマッドネス）事情

おにたま氏の思い出話からも伝わるように、この「マーブルマッドネス」、当時の日本のゲームプレイヤーにとっては「黒船襲来」のごとく、進歩的なアメリカのゲームのカタチを見せつけた一作だった。その衝撃ゆえに、今なお熱狂的なマニアも多い。

'06、'07年には静岡県にて個人所有の筐体を使った自称「世界選手権」が開催（！）。多くのハイローラー（「マーブルマッドネス」ではプレイヤーをこう称す）たちが世紀を超えて技を競った。これは、ファン主催の非公式大会だが、開催に当たっては開発者のマーク・サーニー氏から祝辞が届いたというから驚きだ！ その模様はmixiの同ゲームコミュに詳しい（http://mixi.jp/view community.pl?id=149473）。

また、現役稼動している店舗もある。東京都の「高田馬場ゲーセン ミカド」だ。デビューして四半世紀を超える貴重な筐体だ。プレイする時は、敬意と労わりのココロを持った上でアツく楽しんでもらいたい。（編集コジマ）



大会では次々と衝撃のテクニックが披露されたとか。写真は主催者のTAKU氏。

筐体について 当初、日本では、海外輸入の筐体がわずかに流通するだけだったが、後に当時、アタリ（アタリゲームス社）と提携関係にあったナムコ（旧）が日本での生産を開始。全国に出回ったのはほとんどが日本製筐体である。なお、タイトル上で掲載した筐体は、おにたま氏の所属する（有）ツェナワークスの代表、川野氏の所有するもの。

蘇らせろ!!

18歳の天才開発者が拓いたゲームの可能性
立体の世界には「思想」が込められていた

本作は、ほとんどが若き天才マーク・サーニー氏によって作られています。当時まだ18歳だった彼の思想が表われている作家性の高い作品だと思います。

先程、スポーツのようにハードなゲームだと書きましたが、スピード一辺倒ではなくラインを読んで、決まった角度でボールを進めたり、止まってタイミングを見なければならない場所など繊細な面も持っています。

障害物を避けてゴールを目指す変形ゴルフタイプのゲームは、過去にもいくつか作られています。風船を操ってイバラの中でゴールを目指すクレイジーバルーン（タイトー 1980）やトラックボールでタコをゴールに導くマリンデート（タイトー 1981）、これらは後の電流イライラ棒などにも通じるものがあります。

しかしその多くは、静的に障害物を避けるテクニックをメインにしているのに対して、マーブルマッドネスはあくまでもレースゲームとして常に前に進み続けることが基本になっています。その根底にあるのは、高速で立体的なコースを駆け抜ける爽快感であり、それがこのゲーム最大のポイントではないかと思います。

もう一つ、私がこのゲームを気に入っているのは世界観です。今でこそ、ゲーム全体の演出や統一感は大切にされていますが、昔はゲームが始まり、面クリア、次の面へといった一連の流れに、これといった演出が無く、事務的にステージカウントが上がるだけ……といったものが一般的でした。そんな中で、それぞれのステージが全く違う演出と構成で作られている芸の細かさと、ゲームの始まりから終わりまでの流れに統一感があって、ゲームの世界観を感じられる作りは数少ない存在でした。

天才的な一人の作り手によって作られた、マーブルマッドネスという世界を濃厚に味わうことのできるゲームは、今もってキラキラと光り輝いています。



その熱さはスポーツの如く

サウンド ～マーブルマッドネスの秘密～ アーケード初採用のFM音源

1984年当時まだ珍しかったステレオスピーカーによるBGMは、それまでのアーケード音楽とは一線を画すもので、映画音楽のようにシーンや展開に合わせて雰囲気を盛り上げる作りになっていました。

プレイヤーをドキドキさせながら徐々に盛り上がる音楽は、このゲームの不思議な世界観と見事にマッチしています。最後はエレキギターのサウンドでノリノリになるあたりも、アメリカらしくて好感が持てます。

このクリアで厚みのある音は、日本のヤマハが開発したFM音源チップ「YM2151（OPM）」によるもので、アーケードゲームとして初めての採用でした。FM音源は、DX7など当時最先端の楽器（シンセサイザー）に広く使われていたもので、特にYM2151は8音まで同時に鳴らすことのできる、かなり高級なチップです。

これも印象に残るサウンドの大きな特徴に繋がっていると思います。



映像表現 ～マーブルマッドネスの秘密～ 時代を超えた立体表現

このゲームの大きな特徴となっていたのは、立体的に表現された「背景」のグラフィックスです。当時のハード性能では、これほどのち密な3D表現を行なうのは極めて難しいことでした。現在のようにポリゴンを用いてテクスチャを貼ったり、陰影を出すのはまだまだ先の時代の話です。

この「背景」は、高低差のデータをもとに、光と影による明るさの変化を計算ではじきだした「一枚の画像」で表現していますが（※注）、やがて来る未来のゲームを予感させるのに十分なインパクトを持っていました。

ただ、実際には、完全な透視変換による3Dではなく、斜めから見下ろす形のいわゆる「クォータービュー」と呼ばれる表現でしたが、「エッシャーのだまし絵」のように、見る者を不思議な世界に誘い込む効果があったのかもしれません。

ちなみにクォータービューの表現は、「マーブルマッドネス」が初めてではなく、「トレジャーアイランド」（データイースト　1981）や、「ザクソン」（セガ　1982）、「Qバート」（ゴットリーブ　1982）などでも既に使われていましたが、これだけち密に、陰影も含めて世界を描き出したことはありませんでした。クォータービューは、ハード性能が低くても比較的実現が容易だったため、80年代後半からパソコンなどでも急速に使われることになっていきます（編注：その時代のアーケード作では『メルヘンメイズ』（ナムコ　1988）、『ビューポイント』（サミー工業　1992）という例も）。その歴史の中でも、マーブルマッドネスが大きな一歩であったことは間違いありません。

画面解像度は、336×240ドットで背景用フレームバッファや、スプライトメモリなど当時としては十分な性能を持っていましたが、スプライト変形や、3D描画に関する機能など特別なものは用意されていませんでした。

（※注：レイトレースと呼ばれるCGの描写手法。マーク・サーニー氏は、このために、簡易的なレイトレースのアルゴリズムを自ら開発したと言われています）



ハード ～マーブルマッドネスの秘密～ 最新鋭のCPUを採用

本作のメーカー、アタリは、それまで使用してきたシステムを刷新した新しい基板「System Ⅰ」を開発し、その第一弾としてこの「マーブルマッドネス」を発売しました。

「System Ⅰ」は、当時最新の技術を意欲的に盛り込んだシステムで、1984年から1987年頃までアタリ社のゲームで使われていました。特に、注目したいのは16bitCPU（MPU）のM68000ファミリをいち早く採用したこと。これによりゲームの16bit化の流れを作りました。特にソフトウェアの組みやすさが向上し、ゲームの内容が高度化、複雑化するのがちょうどこの頃になります。

なお、家庭用ゲーム機では、まだファミコンが1年前に出たばかり。パソコンの世界では、最初のMacintosh（白黒画面表示）が発売された年でした。

海の王様

猛者通信 ～雪の魔王編～

ミチイト14号「飛び出せ小作戦」

ここがパトレイバーの世界なら、もう百回くらいクーデターが起こっていてもおかしくない政治情勢ですが、あえてハードモードを選んでしまった日本国の行く末やいかに？　なーんてことは全く考えてない我らかな。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな



まさ
狂サルカンピックに興奮しつつも、黒赤なのに除去少なすぎのデッキになり候。しかるになぜか優勝でき、今度こそゲットの喜びを噛みしめる春の暁。



ケソ
フロシャイムが護る街、溝ノ口からの引っ越しを決行！　しかし、現在地から1kmほどズレしただけで依然として川崎市民なのでした。



タキョス
GWは第二の故郷、霞ケ浦にSHO様、戸塚先生という最強編成で繰り出してみたものの、ボウゼルの哀しみ再びという感じだンナロー。

FISH ON：01

ロビン戦法№１ ～獲物は逃がすな～

Baneslayer Angel.

～ファミ通XBox 360編集部にて～

ケソ　お。マセル、360版『デススマⅡX』やってんスか。

まさ　フェフフェフフェフ。5月27日に発売となるケイブの最新作さな。360オリジナルモードに加え、愉快なアレンジモードも収録してあるので購入してみるといい。

ケソ　へー、画面もHDクオリティになっててキレイですね。

まさ　しかし何だな、『Ⅱ』になってほかのキャラはどことなく雰囲気が変わってるのに、フォレットは相変わらずまんぜう然としているな。無論いい意味でな。

ケソ　……まんぜうですよね。変わってなくて安心しました。

まさ　まんぜうといえば、『地獄めぐり』に出てきた氷室饅頭はひんやりして美味しそうだったな。

ケソ　ああ、やたらとデカイ氷室饅頭も居ましたね。……今、冷静になって考えると、『地獄めぐり』というタイトルは結構すごくないですか。パッと見は「温泉旅情めぐり」とか「下町散策ぶらり旅」などに通じる風情があるようにも感じるのですが。

まさ　ところがどっこい、覚蓮坊と東仙坊が巡るのは、ハードコアなデッドエンドヘルさ。風情どころかデストロイゼムオールの世界っぺれ～。

ケソ　おっかねえ話で。

まさ　言葉の響きからして、悪魔超人が使う必殺技のようでもあるな。キン肉マユミが「ゲェーッ！　地獄めぐりーッ⁉」と絶叫するみたいな。

ケソ　ちなみに、『地獄めぐり』の海外版は『Bonze Adventure』というらしいですよ。これだと、イメージが違いますよね。

まさ　ムス。少林寺の徒弟よろしく、屈強なモンクどもが、地獄の鬼どもを噴ッ！　覇ッッ！　と蹴散らしていく様子が目に浮かぶわい。「地獄も一向にかまわんッッッ！」とか言いながらな。



タキョス　なんで2010年の今、『地獄めぐり』で盛り上がってんだよ貴様ら。とっとと猛者の打ち合わせやんぞコラ。……つーかよ、アルカディアとファミ通Xbox 360編集部は隣り合わせだからよ、ムネさんは居るわノリックは居るわで、時々ここが新声社と錯覚しちまうぜコラ。

ケソ　ミートゥー。

タキョス　で、今回の猛者なんだけどさ、最近映画や新型テレビで流行してんじゃん、「3D」ってさ。

まさ　ここ半年でブーメルが加速した感じさね。やっぱり映画「アバテル」のヒットが起爆剤となったのであろうな。

タキョス　アーケード版の『メタルギア』にも3D映像が採用されるしな（知ったか）。ここはいっちょ、俺たちも勝ち馬の3Dブームに乗ろうぜ。ということで、今回のお題は3Dな。

ダップセ　ヤー（3D発声）。



アステロイドベルトを駆け抜ける宇宙レース『サンダーセプター』。『Ⅱ』になって3D化した。

FISH ON：02

ギョバッ！ 自演ダイブの罠

Late too late.

タキョス　しかし、今は猫も杓子もネズミも空飛ぶ家も、あらゆるものが3Dだな。

ケソ　3Dにあらずんば映像作品にあらず、という風潮ですね。

まさ　その潮流を逆手にとって、「劇場版TRICK3」などは「完全2D作品！」などと逆ギレ気味なプロモーションを展開していたな。これには好感が持てたわい。

ケソ　これからアーケードにも3Dの波が来るんですかねえ。

イタキョ　来るっつーか、時折3Dのさざ波は来てたじゃねえか。俺のケータイの着メロにもなってるナムコ（現：バンダイナムコゲームス）の『サンダーセプター』や、セガの『タイムトラベラー』、『ホロシアム』とかさ。

まさ　ほむ。それらはまさに3Dの先駆けといってもよかろうもん。すっかり忘れておったわい。

タキョス　『サンダーセプターⅡ』は特殊ゴーグルをかけると、画像が立体的に見えるっつー、今の3Dシステムの走りだな。欠点はゴーグルをつけないと画面がブレブレにしか見えないので、ギャラリーはつまんねえ、というところだな。

ケソ　『タイムトラベラー』も初めて見たときはビビリましたよ。佐世保京町のカジノっつーゲーセンで初遭遇したんですが、ゲームを見た米軍基地の方々が「ワーット⁉」、「イェア！」などと興奮している様子の方が、ゲームより面白かったのはここだけの秘密にしてつかあさい。

タキョス　あれは凸面鏡のモニターに画像を映して、擬似的立体映像を作ってたんだよな。前にも言ってたけど、初音ミクライブとかの立体映像技術の草分け的な存在だよな。

ケソ　『ダークエッジ』のガライアスもね！

タキョス　（軽く無視して）こうしてみると、3Dの本場はアーケードにあったといっても過言でもねえ気がしてきたぞ。

まさ　もともと、ゲームに合わせたデバイス、映像出力方式を用意できる場が整っていたからこそ、これまでにも『サンセプ』や『ロシアム』、はたまた『ゼビウス3D/G』などといった立体映像作品がリリースされ続けてきたのだろうな。

タキョス　マセル、『ゼビウス3D/G』はガッツリ2Dシューティングですよ。隠しキャラでルーポーと平八が空を飛んでて、別の意味で飛び出してやがったけどな。

ケソ　そういえば、映画などは旧作を「3Dリマスター」として再上映している場合も多いじゃないですか。

イタキョ　ルーカスも『スターウォーズ』の3D化に乗り出したっつー話らしいな。俺としては、『ブレードラン



凸面鏡に映像を投射して3Dっぽく見せかけたセガの『タイムトラベラー』。

脱腰! ダップスが選ぶ3Dリメイク希望っ品

ここぞとばかりにひり出した、3D映像化したらオモロ楽しいであろうゲームを紹介してみるか。

1位の『エメラルディア3D』は語るまでもないとして、2位の『テラクレスタ3D/3D』は、あえてサターン版のポリゴンテラクレスタを3D作品化。

3位と4位は、タイトルの勢いだけでランクインしたような気がしなくもないが、今ならどちらもFPSでイケそうな気がする。

6位の『宇宙戦艦ゴモラ3D』は、画面を埋め尽くすゴモラの巨大感をこれでもかといわんばかりに満喫できる一品。8位の『バスアングラー3D』は、釣りバカ編集者イタキョも「マジで遊びてえ」とオススメの作品。しかし、プレイヤーは全員3Dゴーグルをかけねばならないため、オール魚紳さん状態(オール阪神ではない)になるのはいかかなものか。

9位の『雀遊記3D』が実現するのなら、『アイマス3D』や『きらめきスターロード3D』などを作った方がいいのではないか、などという言葉は控えていただきたい。

10位の『三輪サンちゃん3D』。主人公はもちろんサンマン(『ファイティングバイパーズ』シリーズ)だ。「3」がいっぱいで縁起がいいZO!

3Dになるといいベスト10

1	エメラルディア3D
2	テラクレスタ3D/3D
3	大列車強盗3D
4	地獄めぐり3D
5	ダンシングアイ3D
6	宇宙戦艦ゴモラ3D
7	DDクルー 3D
8	バスアングラー 3D
9	雀遊記3D
10	三輪サンちゃん3D

ナー』の3D化を実現してほしいな。3Dで迫るタイレル社の社屋やスピナー、立体になった「二つで十分ですよ」のオヤジとか見てえぜ!

まさ　かといって、「ジョーズ3D」みたいなハンチク映画にされても困るのだがね。「マタギ3D」、「イタズ3D」とかなら大歓迎なのだが。

ケソ　とりあえず映画はおいといて、「3Dリマスター」をゲームにも適応させれば、過去の資産を3Dで蘇らせることができるのではないか説。

まさ　ほむ。ならばひとつふたつみつよつ、3D化して面白そうなゲームをピックアッペルしてみっか、ん?

FISH ON : 03

迷Q島の凶兆

Zeorymer who awakes.

ケソ　ハイッ!(挙手)『ゼビウス3D/G/3D』ってのはどうでしょう!

イタキョ　ゲーム内容はともかくとして、タイトルがくど過ぎるだろ。

まさ　3Dという特性を活かしつつ、オブジェクトを前後左右から立体的に扱って、プレイヤーに面白さが伝わるゲームの方が良かろう。『ダンシングアイ3D』とかな。

イタキョ　それはマジで面白そうだ。出してくれねえかな。

ケソ　3Dに向いてそうな『トップシークレット』は『バイオニックコマンドゥー』としてリメイクされているから、3D化は容易に想像がつきますね。

まさ　『三輪サンちゃん3D』はどうだろうか。3がたくさん付いていてお得な感じがしまいか。

イタキョ　ゲームが想像できねえよ!　つか、それをいうなら『DDクルー3D』とかでもいいじゃねえか。

まさ　タイトルだけで膨満感だな。

ケソ　そういや、上下2画面の麻雀ゲームありませんでしたっけ。

イタキョ　ああ、ダイナックスの『雀遊記』か。下画面が雀卓で、上画面が対戦相手の女の子が映るやつな。あの筐体、今にして思えばニンテンドーDSのハシリだよな。

ケソ　『雀遊記3D』なら、対戦相手の女の子だけ3Dにしておけば結構臨場感が出るかもしれませんYO!　しかも脱衣だとウッハリ!

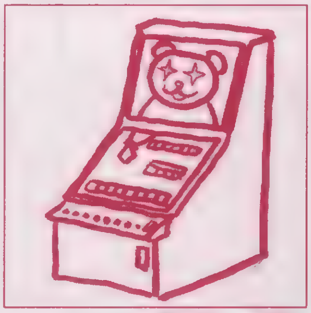
まさ　逆に、麻雀牌だけが3Dで、女の子は従来通り2D画像とかでもいいかもしれんな。

イタキョ　あんまり3D化する意味無いだろそれ……。

ケソ　カードゲームとかで、盤面にカードを置くと3D映像でカードイラストが飛び出してくれたりするとうれしいですよね。

イタキョ　それが技術的に可能になるなら、擬似的な「プラレス三四郎」とかやれるだろ。戦うのはプラモじゃなくて立体映像だけど、臨場感は相当あるんじゃねえか?

まさ　3Dだけに、夢飛び出しングといった感じさね。



FISH ON : 04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the ond of the fight.

イタキョ　適当に語っただけでも、3D化するだけで面白くなりそうなゲームは結構あったな。

ケソ　今回名前が挙がったゲームの中には、既に3D化が進んでいるタイトルがあるかもしれないですゾ。

イタキョ　無いだろ。

ケソ　そしてこの諦念……。

まさ　まあ、一ついえるのは、3Dになろうがなるまいが、映画なら内容、ゲームならプレイしてつまらなければ意味が無いということさな。視覚効果でハッタリをかますのも重要だが、根本的な「面白さ」を追求するのを忘れたら、地球はガミラス星の二の舞となるだろう。

イタキョ　よく分からんが、とにかく3Dばっかりに頼っちゃイカン!ということだな。

ケソ　そのうち、アルカディアも3Dになったりして。

イタキョ　給料を3倍にしてくれるなら考えなくもねぇな。ダップセの原稿料を3分の1にしてまかなうか。

ケソ　ら、らめぇぇぇ!

～つづく～



SHO様と編集便り

ういうい。3Dが大好きなクセに先端恐怖症ゆえに、『サンセプII』をプレイするたびタマキソがキュ～ンキュ～ン(ミンメイ)と縮みまくっていたイタキョである(長い)。今月は、ついこないだ数年ぶりにゲットした珠玉のSHO様NOWを掲載してみようと思う。心して読んでくれ。

SHO様「ヒットしたときは「キタ～!!」って思ったんだけどさ、なんか細長くてさ～。よく見たらニゴイでやんの」

……あ、ありがち!?

猛者っ子通信

☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたカバードコアには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

あて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン デジタルカヴァイア編集部
海の王様 猛者通信 係

◎**もしくは電子メールにて**

mosa2009@arcadiamagazine.com

お店のスタッフとお客さんを
アルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!



当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

てあたりしだいゲームリスト

●6月稼働予定タイトル		
初音ミク Project DIVA Arcade	セガ	リズムゲーム
エヌアイン完全世界	SUBTLE STYLE るつぼゲームワークス	対戦格闘
三国志大戦3 WAR BEGINS	セガ	リアルタイムカード対戦
●7月稼働予定タイトル		
jubeat knit (ユビート ニット)	KONAMI	音楽シミュレーション
DanceDanceRevolution X2	KONAMI	ダンスシミュレーション
MELTY BLOOD Actress Again Current Code	エコールソフトウェア/セガ	対戦格闘
●今夏稼働予定タイトル		
GAIA ATTACK4	タイトー	四人用ガンシューティング
ホッピングロード キッズ	タイトー	体感ゲーム
レイジングストームSD	バンダイナムコゲームス	大量破壊マシンガンゲーム
THE KING OF FIGHTERS XIII	SNKプレイモア	対戦格闘
Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN	セガ	対戦格闘
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー/コンパイルハート	パズル
●今秋稼働予定タイトル		
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	バンダイナムコゲームス	アクション

●稼働日未定タイトル		
パラセロルンペ〜空間雛導陣〜プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
METAL GEAR ARCADE	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
上海	SUCCESS	パズル
exception	SUCCESS	シューティングゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ニトロプラスロワイヤル (仮)	ニトロプラス/マイルストーン	対戦格闘
SUPER STREET FIGHTER IV	カプコン	対戦格闘
戦国大戦	セガ	リアルタイムカード対戦
プロジェクト ケルベルス	HOBIBOX/マイルストーン	対戦格闘
beatmania IIDX 18 Resort Anthem	KONAMI	DJシミュレーション
ROAD FIGHTERS	KONAMI	レース
オンガクパラダイス	KONAMI	クイズ

ARCADIA DATABASE 〜今月の人気ゲームは?〜

ビデオゲーム部門

1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	273.5pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT <バンダイナムコゲームス>	256.7pt.
3	ブレイブルー コンティニュアム シフト <アークシステムワークス>	240.9pt.
4	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	136.4pt.
5	THE KING OF FIGHTERS2002 UNIMITED MATCH <SNKプレイモア>	110..pt.
6	STREET FIGHTERIV <カプコン>	89.1pt.
7	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	82.0pt.
8	アルカナハート3 <エクサム>	72.6pt.
9	Virtua Fighter5 R <セガ>	70.9pt.
10	怒首領蜂大復活 ブラックレーベル <ケイブ>	44.3pt.

大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	288.6pt.
2	麻雀格闘倶楽部7我龍転生 <KONAMI>	270.3pt.
3	ボーダーブレイクVer.1.5 <セガ>	265.3pt.
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	174.1pt.
5	beatmania IIDX 17 SIRIUS <KONAMI>	144.1pt.
6	pop'n music 18 せんごく列伝 <KONAMI>	121.3pt.
7	クイズマジックアカデミー7 <KONAMI>	100.9pt.
8	WORLD CLUB Champion Football 2008-2009 <セガ>	88.5pt.
9	三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔 <セガ>	85.2pt.
10	DrumManiaV7 <KONAMI>	64.1pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

クイズマジックアカデミー7
<KONAMI>

人気オンラインクイズゲームシリーズ最新作。4月下旬には新キャラクター追加配信や新検定の開催などもあり、じわじわと人気を上げてきている。



本作から導入された電子マネー「PASELI」を使用することで、協力プレイが楽しめるように。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アムネット五反田/大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME41/TAC 北方店/高田馬場ゲーセンミカド/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店　ほか

使って遊べる!! アルカディアクーポン

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗	電話
北海道	
BIG [illegible]	☎0138-54-7100
青森県	
ファイ[illegible]	☎0178-24-9911
岩手県	
ハロ[illegible]	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ [illegible]	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパーピンコ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETヒポット福島店(※4)	☎024-526-3536
栃木県	
宇都宮ビットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※[illegible]	☎027-310-6611
茨城県	
プレビジョイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ウァルコ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
セガ ワールド[illegible]	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アヘニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームハニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
プリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
PORT24 八事店	☎052-834-9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイラントタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎[illegible]-[illegible]-[illegible]11
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
[illegible]	☎0852-72-2550
セガワールド出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンゼルランド 佐古店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎[illegible]
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340 E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

✂

アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

平成22年5月30日から
22-**6.29**まで

印 印 印

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2010年4月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・ボム	828,917,346,908	GFA2-ISO	点滅ALL ヒバチ撃破 残×2	Game in えびせん（東京）
	タイプA・パワー	999,835,759,255	S.S.KSMN ♡中野梓@わしが新入部員	ALL 点滅 ALL 緋蜂撃破	大久保アルファステーション（東京）
	タイプA・ストロング	512,554,582,739	chrono!! @全一なら梓抱き枕カバー	ALL 点滅 ALL 緋蜂撃破	大久保アルファステーション（東京）
	タイプB・ボム	882,410,725,444	chrono!! @あずにゃん俺だ一結 ry	ALL 点滅 ALL 緋蜂撃破	大久保アルファステーション（東京）
	タイプC・ボム	763,074,669,827	GFA2-ISO	点滅 ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
KOF SKY STAGE	舞	15,274,780	龍神 TSP	9面(2-4) クーラなし 5面 551コンボ	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	京	15,994,550	CAS	10面 1周目クーラ有り Stage10 中盤で死亡	個人申請 Hey（東京）
	庵	16,296,040	龍神 TSP	10面(2-5) クーラなし	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	クーラ	16,102,610	まい'ん	STAGE7(2-2) 乱入クーラ有	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	アテナ	13,881,450	龍神 TSP	9面(2-4) クーラなし 5面 1ミス1ボム	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
新作					
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	櫻子	78,257,010	tarou	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	レーフ	74,267,790	龍神 TSP @ファビアン空気読め	ALL βカートリッジ スピード爆撃 ファビアン285万落ち	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	ルカ	67,668,100	龍神 TSP	ALL βカートリッジスピード爆撃	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	ミカ	81,367,680	さべ@ツインエンジェル2「神」達成記念！	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	チャンポ	76,782,000	ERO @神士神のケツバット効果!?	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・ボム 通常2周	443,482,630,064	ウンコすぎ○○レベル	ALL 残2 B0	個人申請 GAME 41（北海道）
	タイプA・ボム 裏2周	587,955,802,645	T^3-TBC(久々にまじ)	ALL 残2 B3	個人申請 GAME 41（北海道）
	タイプB・ストロング 通常2周	769,113,108,471	t2 @立川♂1勢	表2周 ALL 残3 2-4、2-5で大失敗…	個人申請 プレイアイシー（神奈川）
トラブル☆ウィッチーズ〜アマルガムの娘たち	ドキドキ・ラーヤー	83,792,360	AKF	ALL ノーミス	個人申請 ゲームソニックビーム（松戸）
バーチャファイター5R	スコア	1,186,500	FUJ	ALL ラウ Ver.C	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
レイジングストーム		4,370,480	TOE	ALL 1P側 クリアタイム 12'20"49	個人申請 プラサカプコン直方店（福岡）
ランボー		1,608,810	TOE	ALL 1P側 ACCURACY59 % メダル獲得数280 ランボーレイティング90%	個人申請 セガアリーナ中間（福岡）
ラジルギノア	シングル	523,994,870	SIZ	ALL 残4	個人申請 アミューズメントサーカスマジシャン（埼玉）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・レコ	3,842,481,188	DBS	ALL 31回目のノーミス	個人申請 プレイスポット ビッグワン（埼玉）
シューティングラブ。2007	戦車A スコアアタック	257,320	FLG-BIN㊓	ALL 連付	個人申請 GAME 41（北海道）
	ミックススコアアタック	571,990	FLG-BIN㊓	ALL 連付	個人申請 GAME 41（北海道）
	UNIT-4	43,003,880	UMC(鮒鮨)	ALL 3ボス潰し×2	個人申請 トライアミューズメントタワー
	1人で検定	754,460	FLG-BIN㊓	ALL 連付	個人申請 GAME 41（北海道）
アンダーディフィート		7,539,310	えす☆さま	ALL 残機0 残ボム6	個人申請 ゲームセンターリンリン（埼玉）
アルカナハートFULL！	美凰	2,169,250	乱氏	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
デススマイルズ メガブラックレーベル	キャスパー	11,540,422,457	ダメ K.K ノコギリ難しい…	ALL 同付	グッデイ21（東京）
愛されるより愛シタイ 〜 THE HOUSE OF THE DEAD EX		111,570	TOE	ALL 1P側「Z列車で行こう」でライフ-1	個人申請 プラサカプコン直方店（福岡）
レトロ					
あずまんが大王 パズルボブル	CPU対戦	64,500,280	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL よみ	個人申請 Hey（東京）
鉄拳3	エディ・ゴルド	1'29"16	ごんた氏に感謝 GGE-AKN- お師匠	ALL 連同付	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）
忍		801,530	ミカドで醜態を晒した SYG-SINO	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
航空騎兵物語		1,480,300	SGP-SV-TNK	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
バトルガレッガ	ミヤモト	18,288,240	SDD- 楓☆まだまだ	ALL A15連・A20連・A30連付	個人申請 新潟 POPY（新潟）
	シルバーソード	16,228,800	抜かれる前に引離す(ｷﾘｯ御満六九りす	ALL B連 電プチあり	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ガイン	20,602,110	14年で14回全一だよ！かむにゃ (>w<	ALL B連付	Game in えびせん（東京）
ナムコクラシックコレクション Vol.1	マッピーオリジナル	495,280	Y.F	ALL R15 ノーマル ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
とべ！ポリスターズ		653,140	L2A- 大明神	ALL 連付 終了	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
テトリス KIWAMEMICHI	レベルスター	11,058,311	「テト鬼」コーリャン	Lv1475 410Lines/ 残 7:02/ ボタン配置変更有 (CAB)	個人申請 Pier21 小平店（東京）
	チェインカラー	10,563,009	「テト鬼」コーリャン	Lv1149 280Lines/10:42/ ボタン配置変更有 (CAB)	個人申請 Pier21 小平店（東京）
ソニックウィングス3	シンシア＆エレン	3,480,500	みここ旧 ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）

●お詫びと訂正：121号の本項にて、誤って掲載されてしまったスコアがありました。以下に正しい最終スコアを掲載いたします。ここに掲載・訂正するとともに、お詫び申し上げます。

戦国エース	犬王丸	1,839,300	WXW	連個	個人申請ビッグキャロット京都（京都）

次回集計

●次回の集計（アルカディア122号）は2010年6月20日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は6月23日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

デススマイルズII ～魔界のメリークリスマス～ ver.4.00

リチャージを繰り返し、撃ち込み稼ぎで差を付けろ！

本作では、パワーアップ中は敵を倒したり、敵に使い魔の弾が当たると大リングアイテムが出現するほか、アイテム取得時に+値の数値がスコアに加算されるという恩恵がある。このためパワーアップが切れた直後にすぐに再度パワーアップする「リチャージ」をし、可能な限りパワーアップ状態を維持していくことが本作での稼ぎの基本となる。

リチャージの方法はいくつかあるが、結界反応弾を使ったものが一番使用頻度が高い。結界ロックで敵を破壊すると結界反応弾というホーミング性質の誘導弾が出現するが、ロックを展開したままこの弾を一定時間避けてロック解除すると、リングアイテムに変換される。これを利用し画面内を結界反応弾で一杯にしておき、パワーアップが切れた直後にアイテムを大量に回収して再度パワーアップを実行するのだ。

もちろん、トップレベルのプレイヤーははリチャージを繰り返してステージ道中は、ほぼ全てパワーアップしている状態を維持したままプレイを進行しており、その上での使い魔ショット撃ち込みや、属性による破壊などでパターンを煮詰めていっている。

ちなみにレイは、「ステージ道中では中型以上の敵に対しては威力の低い使い魔のショットだけを当てて、撃ち込みによるアイテムをより多く出現させる」ことで稼げる。この使い魔ショットの槍を中型敵に当てた際の、異常なまでのアイテム出現数が、このキャラを全キャラ中最高得点に導く大きな理由となっている。

なお、本作のボス戦では「パワーアップした状態でボスに接近した状態で自機のメインショットを当てていく」のが基本的な方針となる。

CAVEシューで常にその存在感を示す「太菱」氏、そして同じく数々の実績を残してきた「MKZ」氏に加えて、新人トッププレイヤーの「CS」氏によって同時に3キャラが更新された本作だが、残るスーピィの更新は今後あるのだろうか？ 次回以降に期待しよう。

ウィンディア	ALL
1,140,300,272	
CS	
個人申請 アミューズメントスペースたつみトーヨー店（栃木）	

キャスパー	ALL
1,343,554,876	
WSM-MKZ	
ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計（熊本）	

レイ	ALL
1,981,365,148	
太菱@当店キリンコーラ売上No.1 ！	
マットマウスパートII（神奈川）	

今月の注目トピック

2010年5月末から6月はシューティングイベント尽くし！

5月末から6月にかけて、ユーザー有志主導によるシューティング関連イベントが多数予定されている。この号が出るころには終了しているものもあるが、結果などは各イベントのHPで確認できるので、ご参照いただきたい。

福岡では先月紹介した「燃え燃え！シューティングナイト」が5月22日に、都内では「シューター歴25才以上推奨イベント」（http://sound.jp/asialunar/live.xhtm）が30日に開かれた（はず）。

6月12日には、本誌読者にはおなじみの「わっしょい！5周目」が東京カルチャーカルチャーにて開催される。今回は昼夜2部構成となっており、開催タイトルは、『プロギアの嵐』、『ケツイ～絆地獄たち～』、『デススマイルズ メガブラックレーベル』、『怒首領蜂大復活ブラックレーベル』が予定されている。ただし、いつもの例にもれずチケットは取得困難な状態……だが！ 今回はチケットを取れなかった人のための救済措置も検討中なので、チケットが取れなかった方も、落胆せずにファミ通.com（http://www.famitsu.com/）上のニュースを見ていてほしい。

6月19日には、右のハイスコア通信にもある通り、大阪のメディアパークリブロス高槻店にて「リブロス振興イベント vol.3」が開催予定。今回で3回目を数える本イベントは、毎回ハイスコアラーや、STGメーカー開発スタッフなどを招き、ゲームの実演やトークを披露している。今回はSTGの超絶攻略DVDやサントラの発売元として知られるINHの池田社長、『沙羅曼蛇』上級プレイヤーとして知られるMつん氏や、SGPもとしー氏らの出演が決定している。関西地域のシューティング愛好家の方は、ぜひお店に足を運んでみてほしい。



■店舗紹介
メディアパーク
リブロス高槻店
住所：高槻市高槻町 13-5
☎ 072-682-3675
営業：9:00 ～ 24:00

リブロス振興イベント特設ブログ URL:http://blog.zaq.ne.jp/game/

ハイスコア通信

●Game41（北海道）

初老のドヤ顔がさく裂!! 今回も地味にシューティングラブ。のスコア争いが熱かったです。

●大久保アルファステーション（東京）

当店では毎週月曜日にオールドゲームの入れ替えを2～4タイトル行っております。毎週ご来店いただいても必ず2タイトル以上の新しいゲームに出会うことができます！ ぜひご来店ください！

●メディアパークリブロス高槻（大阪）

2月締切分で忍800340を記入漏れしていました。SYG-SINOさん申し訳ありません。〔告知〕6月19日、STG振興イベントvol.3を開催します！ 詳細はwebでご確認ください。

講　評

『KOF SKY STAGE』は最高で2周目5面と、まだ2周クリアを達成した申請は出てきていません。このゲームにおいてクリアの最大の障害となっているのは、何といっても撃ち返し弾の存在です。敵弾の動きを封じつつ敵にダメージを与えるLV3必殺技を持っている庵などは、攻略上有利なキャラですが、アテナ、舞などメインショットの攻撃範囲が狭く、サブショットのホーミング弾がザコ敵を勝手に破壊してしまうキャラはかなり厳しいプレイを強いられているです。

『旋光の輪舞 DUO ver.2.00』のルカは、サブウエポンのロックオンレーザーの爆風を当ててコンボボーナスを稼ぐテクニックが発覚したため、スコアを伸ばしてきています。なお、今回申請されたスコアは、この稼ぎが発覚してからまだ日が浅い時点でのものということで、まだもう少し伸ばしていけるとのコメントがありました。複数タイトルでハイスコアを出してきている「龍神TSP」氏は、現在乗りに乗っているプレイヤーの一人といっていいのではないでしょうか。

『デススマイルズ メガブラックレーベル』はほかにキャスパーで110億点を出してきたプレイヤーも見受けられました。際どい争いになってきているといえるでしょう。現在はどのキャラでも「全面レベル999選択必須、わざと半ダメージをくらってボムを増やす」という攻略スタイルがスタンダードになってきています。とにかく、レベル999進行だと1面最初から高難度の中シビアなプレイを要求されるので、名だたるプレイヤーたちですらハイスコアを出すのに相当苦労していると話も聞こえてきます。その厳しいと言われている中での今度の更新ですが、これを機にMBL戦線に再び火がつくことに期待がかかりますね。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ANA 2010 ARCADIA NEWS ANALYSE 6

プレゼントのお知らせ
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

『GUNDAM Cafe』聖地秋葉原にオープン!!

ジャブロー付近直輸入 厳選コーヒー豆を使用!

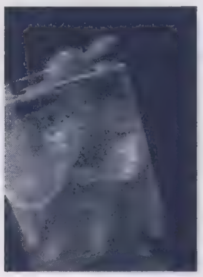
秋葉原電気街口のすぐ近くに4月24日、ファン待望の「ガンダムカフェ」がついにオープンした！「ガンダム」にゆかり深いジャブロー付近から直輸入したオリジナルブレンドコーヒー、「ジャブローコーヒー」や初代1/144ガンダムのプラモデルをモチーフとした「ガンプラ焼き」、『シャア・アズナブルのパイロットランチ』などなど興味津々のメニューがズラリ。17時以降のバータイムにはカクテル「赤い彗星」や「モノアイ」などのお酒も楽しめる。ゴールデンウィークには観光客や外国人も多く訪れ、大いに賑わったとの事。アキバ新名所の誕生だ！



店内はゆったりとしたスペース。劇中をイメージしたユニフォーム着用の店員さんも待ってるぞ！



こちらは人気テイクアウトメニューの「ガンプラ焼き」お手ごろ価格で大ボリュームなのだ♪



人気カクテル「赤い彗星」。17時からのバータイムでは、ちょっぴり大人の雰囲気が楽しめるかも?



「ジャブローコーヒー」はテイクアウトでの購入も可能。もしかしたらブライトさんも楽しんだかも?

ガンダムカフェ店舗情報
東京都千代田区神田花岡町1-1　JR秋葉原駅：徒歩1分
ツクバEXP秋葉原駅：徒歩2分　都営新宿線岩本町：徒歩3分
お問い合わせは03-3251-0078まで



ゆる系ゲームセンター業界漫画『げーせん』が発売!!

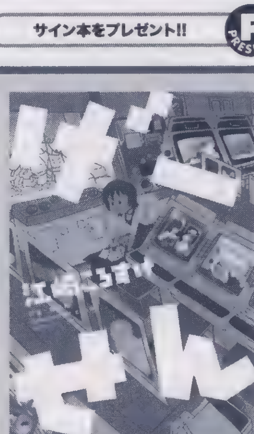
サイン本をプレゼント!!

やとわれ店長の兄に誘われて、19歳の主人公、「沢田ナオミ」がゲーセンバイトで大忙し。兄はなんだかロン毛で頼りないし、オーナーのおじいちゃんは寝てばかりだし……。これは私が頑張らなくちゃ!?　わりとよくある巷のゲームセンターを、ちょっぴりノスタルジックにほのぼの描く。クレーンゲームで頑張ってるお客さんには、ちょっぴりサービス。筐体の下にはコインがいっぱい。ジュースをこぼしたコンパネの交換や、ゲーム大会の憂鬱などなど、ゲーセン店員経験者は「あるある」とニコニコし、プレイヤーは「ほほう」と興味津々。そんな新感覚のゲームセンター物語がこの『げーせん』だ。等身大のキャラクターたちが明るく楽しく、そしてトリビアネタで少し賢くなれちゃう。ありそうでなかった、誰にでも親しみのある絵柄でさらりと読みやすいのも魅力的。

著者の江崎ころすけ先生は、実際に大手チェーン店での勤務を経て、その経験をもとに作画したとのこと。だからこその説得力も、本作の魅力なのだ。

さらに本書のどこかに江崎ころすけ先生が描いた幻の作品、「ゲーセンアイランド」も特別収録。一粒で二度美味しい。そんな魅力も秘めていたりする良作だ。

『げーせん』
著者：江崎ころすけ　発行・発売：宙出版
判型：A5版　120p　定価：686円+税（税込720円）



江崎ころすけ先生のサイン本を3名の方にプレゼント！　応募はアンケートはがきからどうぞ。

予選は中盤に突入！ 種目によっては本選への切符があとわずか!?

闘劇'10 -SUPER BATTLE OPERA- THE 8th ARCADIA CUP TOURNAMENT

全国地方予選 6月開催リスト掲載!!

闘劇の予選も前半戦を消化して、本命のプレイヤーが決勝大会出場を決めたり、ダークホース的存在が抜けたりと結果はさまざまだ。これからの戦いに向けて気合を入れなおして、残りの予選でチャンスを掴み取ろう!

詳報！ V-1 VERSUS KOF FESTIVAL

Text：極限堂

去る5月3日に、『KOF2002UM』の『闘劇』予選が「西日暮里ゲームスポットバーサス」で開催された。この大会は優勝者に闘劇本選の出場権が与えられるだけでなく、大会を生放送でライブ配信することや、『KOF'98』の大会も同時に開催される大規模なものとなった。それに合わせて特別会場を設けてパンフレットも作成して盛り上げをサポート。参加者も関西や中部の強豪などが幅広く集まり、観客を除いた予選参加者だけでも70名近く集まる激戦区となった。

今までに何度も『闘劇』の種目に選ばれてきた『KOF』シリーズだが、今年は本選での海外枠が多めに設けられているため、予選通過が過去最大に難しいといわれている。その一発目の予選が都内で開催されるだけあって、強豪プレイヤーは軒並み参加していた。この大会から『KOF2002UM』の現状と、今後の予選を考察してみよう。



参加者だけでなくギャラリーとしても多くのプレイヤーが集結。遠征者も多くいたことから、地域対抗的な要素でも盛り上がった。

KOF2002UMの大会を考察する

本作は安定して勝つことが難しいといわれており、特に大会の一発勝負ではだれにでもチャンスがあるという声が大きい。その要因として、香澄やネームレスといった強キャラの火力の高さなどが挙げられるが、この大会ではそれがもろに出る形になった。

優勝候補筆頭と考えられていた「M」をはじめ、次々に強豪プレイヤーが負けていき、大方の予想を覆すプレイヤーがベスト8に残る結果となった。まさに荒れるゲーム性が証明されたといった感じだったが、それが大会の醍醐味でもあり、強豪が負けた試合でどよめきと共に盛り上がりを見せるシーンも数多く見られた。

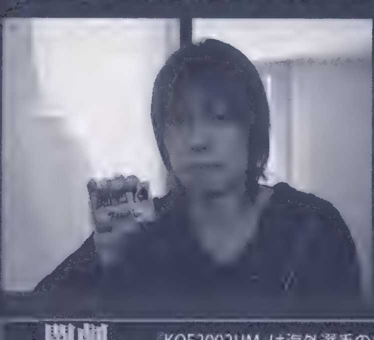
大会で使用率の高かったキャラは、いわゆる3強といわれるK'、香澄、ネームレスであり、次いでキング、クーラなどキャラランク的にも3強に続くキャラが多かった。

昨年11月に開催された全国大会『Duelling the KOF』の経験を元に、大会ではジャンプ攻撃の判定を盾に押していける香澄が活躍しやすく、繊細な動きを必要とするK'は野試合ほどの活躍はしないといわれていた。この大会ではK'も悪くない働きをしていたが、やはり特に目立ったのは香澄。ピンチに追い詰められたプレイヤーが香澄で逆転したり、無双するシーンも見られるなど、大会での香澄の強さを再確認することになった。

また、クーラも大会に強いといわれている。その理由としては、クーラの冷静に相手をさばいていくスタイルが、大会で動きの慎重になる傾向にかみ合っているからだ。そしてクーラにリードを奪われてしまうと対戦相手が焦り、攻めっ気が出てきて動きが読みやすくなり、さらにクーラにさばかれていくという悪循環に陥る。この大会でも優勝者の「まろ」を含めて、「デチオ」、「キャット」がクーラを活躍させてベスト8に残っていた。

今後の闘劇予選でも香澄が大会の結果に大きく絡むことは間違いないが、マチュアやフォクシー、ハイデルンのような、中堅から上位キャラで強豪の使い手がいるものの、全体では使用者がそれほど多くないキャラの対策も重要になりそうだ。

予選通過枠が少ないために今後も激戦が予想されるが、ワンチャンスが起こるゲーム性だけに、多くの人に予選に参加してもらいたいと思う。



激戦を勝ち抜いたのは中部からの遠征者「まろ」。クーラが仕上がっていた!

ベスト8使用キャラランキング

順位	キャラクター名	使用者数
1位	K'	5人
2位	香澄	4人
2位	ネームレス	4人
4位	クーラ	3人
5位	紅丸	2人

ベストバウトから学ぶ!

準々決勝の「テ様」(クーラ、K'、マチュア) vs「ゆきの」(アンディ、K'、香澄)を考察しよう。

先鋒戦はクーラがアンディを冷静にさばく展開となる。クーラとしては昇りジャンプDの中段やけん制のレイ・スピンがヒットするとおいしいのだが、この試合ではどちらもよくヒットし、クーラにとって理想的な展開となる。

すぐにクーラを倒したい「ゆきの」のK'は、レイ・スピンを姿勢の低いしゃがみBで避けて、そのまましゃがみBを連打確認から連続技につなげる。この大会ではしゃがみBで避けた後に、近距離立ちCから連続技を決めるシーンも見られたが、こちらの難度は少し高めだ。ただしそれに見合うだけの威力はあるので、K'を使うなら練習してみよう。

K'が頑張ったもののクーラに敗れてしまい、残すは大将の香澄のみになるが、ここから香澄の怖さを知ることになる。まずはクーラにとどめを刺すと、K'にジャンプDをヒットさせて連続技であっという間に倒してしまう。そしてその勢いのまま、マチュアにもジャンプDがヒットして逆三タテを果たし、まさに大会の香澄強しといった結果となった。



特設会場の二つの巨大モニターで、観戦者は試合の行方を見守った。

闘劇こぼれ話
『KOF2002UM』は海外選手の枠が多く、日本選手の通過枠がその分減っているため狭き門といわれているが、海外で開催される予選はそれ以上に厳しい戦いとなる。予選の開催方式は国によってさまざまだが、一次予選を抜けて二次予選に勝ち進み、そこでさらに優勝しないと闘劇出場権を得られなかったりするのだ。

闘劇'10 全国地方予選 6月開催リスト

表の見かた

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
北海道	ハロ苫小牧店	苫小牧市糸井135-1	0144-75-9800	山田	A-1	5/15（土）
❶	❷	❸	❹	❺	❻	❼

❶都道府県
❷開催店舗名
❸住所
❹問い合わせ電話番号
❺大会担当者
❻ブロック区分：開催店舗数により、同一ブロック内で闘劇'10FINAL出場権獲得のためのブロック決勝を開催。地域によっては、ブロック決勝が無く、店舗予選優勝＝闘劇'10FINAL出場権獲得となるところもある。
［決］と書かれた店舗がブロック決勝開催店舗。この店舗でも店舗予選は開催されるが、当然ブロック決勝の前に開催されるので、通常よりも早めに開催されることが多い。開始時間などは事前に確認しておこう。
❼予選開催日

Category A
チーム戦 3on3

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

都道府県						
宮城県	スーパーヒーロー仙台名取店	名取市飯野坂字土城掘143	022-383-1811	佐藤	A-2	6/5（土）
山形県	セガワールド北山形	山形市北町1-3-20 1F	023-681-8699	鹿野	A-2	6/6（日）
山形県	ゲームゾーントレジャー吉原店	山形市大字前明石1352-5 ゲームプラザBe-in2_1F	023-646-9336	横沢	A-2	6/12（土）
宮城県	タイトーステーション仙台クリスロード店	仙台市青葉区中央2-3-25 MCビル	022-262-2541	杉山	A-2［決］	6/13（日）
茨城県	ナムコランド水戸店	水戸市千波町2017-1	029-241-3444	濱田	B-1	6/5（土）
茨城県	ピンクパンサーつくばみらい店	つくばみらい市小張3095	0297-20-7070	飯岡	B-1	6/6（日）
茨城県	ピンクパンサー下妻店	下妻市小島884-10	0296-43-6880	神長	B-1	6/12（土）
茨城県	桜の牧アミューズパーク	水戸市小吹町2062-3 桜の牧スポーツセンター内 桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	高橋	B-1［決］	6/13（日）
千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-5	0476-23-2591	石川	B-3	6/20（日）
千葉県	ラッキー四街道店ESTACION	四街道市四街道1-5-8	043-309-7800	上川	B-3	6/26（土）
千葉県	ラッキー中央店フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	043-222-5610	設楽	B-3	6/27（日）
千葉県	HAP'1 GAMECITTA 八千代台	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリアビル 2F	047-411-7971	太田	B-3	7/3（土）
千葉県	ラッキーバッティングドーム	八千代市大和田新田1088	047-458-8208	下田	B-3	7/4（日）
千葉県	ムー大陸稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 海宝ビル 2F	043-255-3257	森/高田	B-3	7/10（土）
千葉県	ナムコランド幕張店	千葉市花見川区幕張町2-7701	043-273-3071	斉藤	B-3［決］	7/11（日）
東京都	ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘店	多摩市関戸2-40-17 第二セントラルビル	042-389-2281	河内	B-6	6/26（土）
東京都	ワンダーシティ プラボ調布店	調布市菊野台1-34-5	0424-43-4973	寺田	B-6	6/27（日）
東京都	タイトーステーション国分寺	国分寺市本町2-2-6 原忠ビル 1F	042-323-6572	大谷	B-6	7/3（土）
埼玉県	クラブセガ所沢	所沢市日吉町8-1	04-2926-9009	松本	B-6	7/4（日）
東京都	プラボ荻窪店	杉並区上荻1-13-10	03-3392-7657	福島	B-6	7/10（土）
東京都	プラボ中野店	中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ別館	03-5380-5442	栗田	B-6［決］	7/11（日）
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	045-584-2280	二階堂	B-8	6/5（土）
神奈川県	ハイテクランドセガBREEZE	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	045-313-6435	宍井	B-8	6/6（日）
神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164	渡邊	B-8	6/12（土）
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	横浜市西区久保町6-27	045-260-5785	今井	B-8［決］	6/13（日）
新潟県	シルクドゥガリバー新潟店	新潟市中央区南笹口1-1-1 ひもろぎビル 2F	025-242-3163	丸山	C-1	6/20（日）
新潟県	VIVAZONE 糸魚川	糸魚川市寺島3-2-40	025-550-1388	北上	C-1	6/26（土）
長野県	パロ佐久店	佐久市岩村田6-2 佐久ステーションパーク	0267-68-5248	米川/瀬澤	C-1	6/27（日）
長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C-1	7/3（土）
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-1	7/4（日）
長野県	セガワールド エデン	塩尻市広丘野村1526-1	0263-52-8791	浦野	C-1	7/10（土）
長野県	プラボ長野店	長野市若里7-8-12	026-227-1030	酒井	C-1［決］	7/11（日）
岐阜県	岐阜レジャーランド真正店	本巣市政田1331	058-323-4767	金村	C-3	6/5（土）
三重県	YAZWORLD四日市店	四日市市泊小柳町4-34	059-349-5011	大河内	C-3	6/6（日）
愛知県	AMカレッジゼロ津島店	津島市蛭間町桝田306-2 AMカレッジゼロ津島店	0567-22-3105	岡本	C-3	6/12（土）
愛知県	ナムコワンダーシティ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14	052-683-8765	西田	C-3［決］	6/13（日）
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	055-231-0829	井口	C-4	6/19（土）
静岡県	ミラクル静岡	静岡市駿河区西中原1-7-20	054-284-0099	植田	C-4	6/20（日）
静岡県	THE 3RD PLANET OZ 浜松店	浜松市東区宮竹町322-1	053-466-3387	木下	C-4	6/26（土）
静岡県	TS浜松有楽街店	浜松市中区肴町322-18 HUBビル 1F	053-453-1608	小泉	C-4	6/27（日）
愛知県	ユーファクトリー豊田店	豊田市十塚町5-25-1	0565-35-4111	赤嶺	C-4	7/3（土）
愛知県	クラブセガ名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5 ZXAビル 1F	052-222-3920	蒔田	C-4	7/4（日）
愛知県	アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31 万松寺駐車場ビル 1F～2F	052-249-3507	荻	C-4［決］	7/10（土）
滋賀県	エースレーン守山	守山市播磨田町231-4 ACT守山3番館 2F	077-514-2455	清水	D-1	6/5（土）
滋賀県	アクション長浜	長浜市川崎町375 ACT長浜 1F	0749-64-5285	為近	D-1	6/6（日）
滋賀県	エースレーン愛知川	愛知郡愛荘町長野200 ACT愛知川 2F	0749-42-8611	中尾	D-1	6/12（土）
滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	草津市野路9-8-12 アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1［決］	6/13（日）
兵庫県	アミパラ垂水店	神戸市垂水区名谷町字室山1400-135	078-707-9111	池田	D-3	6/26（土）
兵庫県	セガワールド花北	姫路市増位新町1-6 ヴィーナスギャラリー 2F	079-284-3711	八幡	D-3	6/27（日）
兵庫県	GAME IN COO	神戸市中央区旭通5-2-5	078-231-0306	宮内	D-3	7/3（土）
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-3	7/4（日）
兵庫県	ハイテクランドセガ新在家	神戸市灘区新在家北町1-1-30	078-856-0860	山内	D-3	7/10（土）
大阪府	星狩物語岸和田店	岸和田市作才町1-3-2	072-432-3841	長谷川	D-3［決］	7/11（日）
岡山県	テクノランド	岡山市北区大和町1-7-12	086-225-3377	真鍋	E-2	6/20（日）
広島県	アミューズメントパークワールド	広島市中区八丁堀11-6 パークレーンビル 1F	082-511-2722	中山	E-2	6/26（土）
広島県	セガワールドメガ海田	安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550	松山	E-2	6/27（日）
広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店 5F	082-568-4791	佐古	E-2	7/3（土）
広島県	■パレプレ■	広島市佐伯区吉見園1-27 4F パレプレ	082-921-8576	石井	E-2［決］	7/10（土）
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-3	6/5（土）
岡山県	ナムコランド水島店	倉敷市東塚1-312-1	086-456-0202	西田	E-3	6/6（日）
高知県	アミパラ高知店	南国市篠原194-1	088-863-4343	安達	E-3	6/12（土）
香川県	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2	0877-63-4333	勝宮	E-3［決］	6/13（日）
沖縄県	クラブセガ北谷	北谷町美浜9-8 シーサイドスクウェア 1F	098-936-6741	石井	F-3	6/27（日）
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	沖縄市室川2-33-74 メゾン室川101	098-938-5682	知念	F-3	7/3（土）
沖縄県	アミューズメントスペース イーグル	宜野湾市真栄原2-12-5	098-899-1322	遠藤	F-3	7/4（日）
沖縄県	アミューズジョイBOX	那覇市首里儀保町3-16	098-886-9429	長北	F-3	7/10（土）
沖縄県	ゲームインナハ	那覇市牧志3-2-1	098-863-1376	宮城	F-3［決］	7/11（日）

各タイトルごと、6月に開催される予選日程を抜粋して掲載している。なお、ブロック決勝が7月上旬に開催されるものは、そちらも併せて掲載しているので、遠征の目安にしよう。なお、7月以降の予選開催日程は、前々号（No.120）に掲載しているので、そちらでご確認いただきたい。

ここで掲載している情報は、どの店舗でどのタイトルの予選が開催され、予選開催日がいつなのか？　までとなっている。

エントリー受付時間や予選開始時間などについては、各店舗ごとの裁量によって決定される。店舗ごとの情報については、各開催店の情報が掲載されている闘劇公式HPにて確認が可能なので、活用しよう。

［闘劇'10公式HP］
http://www.tougeki.com/

予選開催スケジュールは変更される可能性があります

ここで掲載している日程は、各店舗の事情やゲームのバージョンアップ、不測の事態などにより、やむなく変更される可能性があります。ご理解の上ご了承ください。もし変更があった場合は、公式HP（http://www.tougeki.com/）にて随時更新していきますが、トラブルを未然に防ぐためにも、開催情報は遠征前に確認してください。

Category A STREET FIGHTER Ⅳ

チーム戦 3on3

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
茨城県	ピンクパンサー日立店	日立市東多賀町5-10-10	0294-32-1983	齋藤	B-1	6/19(土)
栃木県	セガワールド小山	小山市東城南1-1-18	0285-28-6281	福島	B-1	6/20(日)
群馬県	ルパン122	邑楽郡邑楽町中野1593 ルパン122	0276-89-0085	本間	B-1	6/27(日)
茨城県	ピンクパンサーつくば店	つくば市小野崎177-2	029-861-1983	野口	B-1[決]	7/3(土)
東京都	クラブセガ自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	福家	B-4	6/19(土)
東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル3F	03-3352-5489	大塚	B-4	6/20(日)
東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館1F	03-3409-4737	渋谷	B-4[決]	6/26(土)
神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164	渡邉	B-7	6/5(土)
神奈川県	クラブセガ港北	横浜市都筑区中川中央2-7-1 港北MINAMO 3F	045-591-8923	古林	B-7	6/6(日)
神奈川県	アドアーズ湘南台店	藤沢市湘南台1-2-1 駅前東口ビルB1	0466-41-0192	二階堂	B-7[決]	6/12(土)
静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	浜松市東区宮竹町322-1	053-466-3387	木下	C-2	6/6(日)
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	055-231-0829	井口	C-2	6/13(日)
静岡県	セガワールド静岡	静岡市葵区七間町4-2 静活プラザビル1F～2F	054-252-3591	鈴木	C-2	6/19(土)
静岡県	TS浜松有楽街店	浜松市中区肴町322-18 HUBビル1F	053-453-1608	小泉	C-2[決]	6/22(火)
大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	堺市北区百舌鳥梅町3-5-1	072-250-3001	玉山	D-3	6/27(日)
大阪府	クラブセガ藤井寺	藤井寺市沢田1-20-8	072-952-5117	東野	D-3	7/3(土)
大阪府	星狩物語岸和田店	岸和田市作才町1-3-2	072-432-3841	長谷川	D-3	7/4(日)
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F	06-6645-7692	石渡	D-3[決]	7/10(土)
兵庫県	アミパラ垂水店	神戸市垂水区名谷町字稲山1400-135	078-707-9111	池田	D-4	6/5(土)
兵庫県	MAC姫路	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本	D-4	6/6(日)
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-4[決]	6/13(日)
長崎県	ハイテクセガもみの木村	諫早市小川町90-1 もみの木村内	0957-24-6833	北村	F-1	6/12(土)
福岡県	ハイパーメッセ	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7850	宮内	F-1	6/13(日)
鹿児島県	アミューズメント・リバティー	鹿児島市千日町15-15 リバティハウスビル2F～3F	099-219-1526	藤浪	F-1	6/19(土)
福岡県	ギガマック博多店	福岡市博多区博多駅南6-7-33	092-433-7670	佐藤	F-1	6/20(日)
大分県	ゲームプラザアンアン大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立	F-1	6/26(土)
福岡県	タイトーステーション福岡天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	森本	F-1[決]	6/27(日)

Category A THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

シングル戦 1on1

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	日程
群馬県	ゲームワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	0270-31-1023	北山	6/5(土)
埼玉県	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	048-269-8119	山下	6/19(土)
東京都	GAME SPOT21 新宿西口	新宿区西新宿1-15-2	03-3343-0010	市来	6/6(日)
東京都	CLUBSEGA 新宿西口	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島	6/20(日)
東京都	富士見台 ゲームパーク	練馬区貫井3-5-6 ドンズビル2F	03-3825-7897	鈴木	6/27(日)
静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	田方郡函南町間宮433-1	055-979-6464	菊田	6/13(日)
愛知県	アーケードゲーム カレッジ長久手店	愛知郡長久手町山越110	0561-61-1439	磯貝	6/12(土)
広島県	アミパラキャッスル	福山市東深津町4-16-25 福山キャッスルボウル1F	084-925-8867	福村	6/26(土)

Category A VirtuaFighter5 R

チーム戦 3on3

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
北海道	GALAXY GATE 星が浦	釧路市星が浦大通2-5-8 GALAXY GATE 星が浦	0154-52-0099	藤原	A-1[決]	6/13(日)
茨城県	ピンクパンサー結城店	結城市結城10520-1	0296-33-7411	森田	B-2	6/20(日)
茨城県	ピンクパンサー水戸赤塚店	水戸市河和田1-1	029-309-1983	猪瀬	B-2	6/26(土)
栃木県	セガワールド小山	小山市東城南1-1-18	0285-28-6281	福島	B-2	6/27(日)
栃木県	ゲーム・グッドヒル	宇都宮市川田町1000-1 SOLE21ゲームフロア	028-614-6142	須藤	B-2[決]	7/3(土)
東京都	アドアーズ荻窪西口店	杉並区上荻1-16-16 喜屋ビル1F～2F、事6F	03-3220-4921	二階堂	B-7	6/5(土)
東京都	池袋GiGO	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	高橋	B-7[決]	6/6(日)
東京都	GAME-NEWTON 大山店	板橋区大山町25-8 野口ビルB1	03-3554-2668	若松	B-8	6/12(土)
東京都	セガワールド光が丘	練馬区高松5-12-3	03-5393-3010	眞澤	B-8	6/13(日)
東京都	GAME-NEWTON 志村店	板橋区志村3-24-3	03-3558-9766	若松	B-8[決]	6/19(土)
富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	高橋	C-2[決]	6/5(土)
静岡県	TS浜松有楽街店	浜松市中区肴町322-18 HUBビル1F	053-453-1608	小泉	C-4	6/6(日)
静岡県	セガワールド静岡	静岡市葵区七間町4-2 静活プラザビル1F～2F	054-252-3591	鈴木	C-4[決]	6/13(日)
三重県	クラブセガ名張	名張市希央台3番町15	0595-62-1008	伊東	C-7	6/19(土)
三重県	セガワールドスキップタウン	鈴鹿市西條字馬渡381-2	059-384-0300	村上	C-7	6/20(日)
三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町780	0598-53-3918	奈良	C-7	6/26(土)
三重県	セガワールド桑名	桑名市大字大仲新田字宮前158	0594-33-1866	平野	C-7[決]	6/27(日)
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-1	6/5(土)
大阪府	アミューズメントパークエルロフト	茨木市宇野辺1-4-3 エルロフト	072-623-7161	浅野	D-1	6/6(日)
大阪府	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1F～2F	06-6309-5125	猿田	D-1[決]	6/12(土)
岡山県	ファンタジスタ	倉敷市新倉敷駅前5-194	086-523-6555	大島	E-2	6/13(日)
高知県	アミパラ高知店	南国市篠原194-1	088-863-4343	安達	E-2	6/19(土)
広島県	セガワールド福山	福山市瀬戸町山北300 サファ福山内 セガワールド福山店	084-951-4614	糸原	E-2	6/20(日)
岡山県	アミパラ倉敷店	倉敷市西中新田624-1 アミパラボウル1F	086-430-2111	佐藤	E-2[決]	6/26(土)

前人未到の栄誉！複数タイトル制覇なるか!?

5月1日から全国各地で始まった闘劇'10の予選大会には、多くの強豪プレイヤーが参加し、見る者を熱く魅了する激戦が繰り広げられている。今年も、複数タイトルでの決勝大会出場を狙う猛者も存在しており、2D格闘ゲーム界の有名プレイヤーである「RF」もその一人。『ストリートファイターⅣ』では、全国大会を制したチームメイトである「ももち」、「金デヴ」とチームを組み、『GGXXΛC』では昨年の闘劇優勝チームの一人である「少年」、最強のエディ使いと称される「小川」とチームを組んでおり、決勝大会での優勝を視野に入れたチームで予選に参加している。

過去にも、同年度内で複数タイトルの闘劇出場権を獲得した者は多くいるし、年度をまたいで別タイトルの優勝を果たした強者もいるが、いまだ同年度内の闘劇で二冠以上のタイトルを獲得したプレイヤーは現れていない。

闘劇'10は、過去最高数のタイトルが種目としてノミネートされているため、複数タイトルでの王座を狙いやすいと言われているが、どのタイトルにも、最高峰の技術と、勝負強さを持つプレイヤーたちが集うことは間違いない。闘劇の歴史に名誉ある二冠を刻みつけるプレイヤーは現れるのだろうか？（文中敬称略）



闘いは、すでに始まっている。残された時間はわずか2カ月。悔いの無いように！

Category A　タッグ戦　2on2　BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
福島県	スーパーピンコ郡山店	郡山市愛宕町4-2 スーパーピンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-2	6/5（土）
福島県	スーパーノバ福島店	福島市黒岩字中島7-2	024-544-0280	飯沼	A-2	6/6（日）
宮城県	プレイランドエフワンR	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビル B1	022-721-7375	原	A-2［決］	6/13（日）
東京都	ゲームファクトリーマグマ多摩センター店	多摩市鶴牧1-3-8 オークハイツ多摩 1F	042-316-8331	小阪	B-10	6/19（土）
東京都	ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘店	多摩市関戸2-40-17 第二セントラルビル	042-389-2281	河内	B-10	6/20（日）
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	八王子市三崎町2-9 三崎町ビル 1F	042-627-8188	谷口	B-10	6/26（土）
東京都	立川ゲームオスロー第1店	立川市曙町2-3-2 高柳ビル 2F	042-527-9399	渋谷	B-10［決］	6/27（日）
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	横浜市西区久保町6-27	045-260-5785	今井	B-12	6/5（土）
神奈川県	CLUBSEGA新杉田	横浜市磯子区杉田1-1-1 らびすた新杉田 2F	045-772-8230	野口	B-12	6/6（日）
神奈川県	CLUBSEGA綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29 城田ビル 1F ～ 3F	045-547-1199	清水	B-12	6/12（土）
神奈川県	クラブセガ港北	横浜市都筑区中川中央2-7-1 港北MINAMO 3F	045-591-8923	古林	B-12［決］	6/19（土）
千葉県	ゲームチャリオット六方店	千葉市稲毛区六方町52-2 ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	榎	B-4	6/5（土）
千葉県	ムー大陸稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 海宝ビル 2F	043-255-3257	森／高田	B-4［決］	6/6（日）
東京都	東京レジャーランド秋葉原2号店	千代田区外神田4-3-3 ミナミビル 6F～7F	03-5209-5650	上西	B-6	6/5（土）
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル	03-5297-3601	深見	B-6	6/6（日）
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	横田	B-6	6/12（土）
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-6［決］	6/13（日）
新潟県	ゲームセンターテクノポリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	瀬口/佐藤	C-1	6/20（日）
福井県	JOYLAND大和田店	福井市大和田町56-10	0776-52-1818	米田	C-1	6/26（土）
福井県	セガアリーナ	福井市丸山1-410	0776-52-0806	橋本	C-1［決］	6/27（日）
岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630 パチンコグリフィン 2F	058-326-1133	神宮司	C-3［決］	6/6（日）
大阪府	チャレンジャーアババ天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	06-6357-6677	三好	D-2	6/5（土）
大阪府	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル 1F ～ 2F	06-6309-5125	狭間	D-2	6/6（日）
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404 ～ 407	078-271-0335	乙井	D-2	6/12（土）
大阪府	KO-HATSU	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	06-6352-3007	松井	D-2［決］	6/13（日）
島根県	セガワールド松江	松江市嫁島町12-15 1F セガワールド松江	0852-23-2231	下問	E-1	6/12（土）
鳥取県	アミパラ米子店	西伯郡日吉津村日吉津1160-1 イオン日吉津ショッピングセンター西館 1F	0859-37-1959	渡邉	E-1	6/27（日）
岡山県	テクノランド	岡山市北区大和町1-7-12	086-225-3377	真鍋	E-1	7/3（土）
鳥取県	アミパラ鳥取店	鳥取市晩稲100-1 イオン鳥取北ショッピングセンター内 2F	0857-38-3283	國米	E-1［決］	7/10（土）
広島県	アミパラ広島店	広島市西区西観音町3-17	082-297-7135	神寄	E-2	6/5（土）
広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店 5F	082-568-4791	佐古	E-2	6/6（日）
広島県	セガワールドメガ海田	安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550	松山	E-2	6/13（日）
広島県	アミパラここじゃ店	東広島市西条町下見6-10-19 山手電機内	082-424-4747	牧田	E-2［決］	6/19（土）
鹿児島県	アミューズメント・リバティー	鹿児島市千日町15-15 リバティハウスビル 2F ～ 3F	099-219-1526	藤浪	F-2	6/26（土）
宮崎県	南宮崎駅前ゲームアーサ	宮崎市大淀3-5-13 岩上ビル 1F 1号	0985-51-0745	泉潤一郎	F-2［決］	7/3（土）
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	沖縄市室川2-33-74 メゾン室川101	098-938-5682	知念	F-3［決］	6/19（土）

Category A　タッグ戦　2on2　ARCANA HEART 3

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	さいたま市大宮区宮町1-75 REX OMIYA 2F ～ 3F	048-650-2411	富岡	B-2	6/19（土）
埼玉県	ゲームマグマックス川越	川越市脇田町7-2 山二ビル B1	049-227-7515	高橋	B-2［決］	6/20（日）
千葉県	GAMEPARK ZAPS	柏市根戸386-13	0471-37-1977	原	B-4	6/5（土）
千葉県	ゲームチャリオット船橋店	船橋市藤原町5-6-7 日野ビル 2F ～ 3F	047-429-0406	河岡	B-4［決］	6/6（日）
千葉県	セガワールド旭	旭市二3150-1	0479-62-7101	玉川	B-5	6/26（土）
千葉県	ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2 ヒノビル 1F ～ 2F	0436-23-5533	前田	B-5［決］	6/27（日）
東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 三平本館ビル 3F	03-3352-5489	大塚	B-8	6/12（土）
東京都	パソピアード東京	大田区西蒲田7-48-13 蒲谷ビル	03-3734-9880	田川	B-8［決］	6/13（日）
静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	鈴木	C-4	6/19（土）
静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	工藤	C-4［決］	6/20（日）
兵庫県	GAME IN COO	神戸市中央区旭通5-2-5	078-231-0306	宮内	D-3［決］	6/5（土）
広島県	アミパラ広島店	広島市西区西観音町3-17	082-297-7135	神寄	E-2	6/12（土）
広島県	ビバーチャ2	広島市中区平野町10-16 ヒロデンボウル 1F	082-504-7575	尾山	E-2	6/13（日）
岡山県	アミパラ倉敷店	倉敷市西中新田624-1 アミパラボウル 1F	086-430-2111	佐藤	E-2［決］	6/19（土）
福岡県	TAC北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11 ロイヤルインテリジェンスビル 1F	093-941-9022	下川	F-1	6/27（日）
福岡県	モンキーハウス本館	福岡市早良区曙2-9-9	092-843-5671	浅田	F-1［決］	7/3（土）
大分県	ゲームプラザアンアン大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立	F-2［決］	6/6（日）

Category B　チーム戦　3on3　STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	八王子市三崎町2-9 三崎町ビル 1F	042-627-8188	谷口	B-3	6/5（土）
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル 3F	03-6806-6343	森川	B-3［決］	6/6（日）
福井県	ジョイランド江守	福井市江守中2-1507	0776-33-1900	園本	C-1	6/12（土）
愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	安宇井	C-1	6/13（日）
愛知県	アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31 万松寺駐車場ビル 1F ～ 2F	052-249-3507	荻	C-1	6/19（土）
愛知県	ゲームBOX.Q2	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	052-452-0920	川合	C-1［決］	6/20（日）
愛知県	アミューズメントプラザワイド	東海市名和町二番割上16-2	052-601-2999	才木	C-2	6/26（土）
愛知県	P&S西尾店	西尾市緑町4-12	0563-54-7651	鈴木	C-2	6/27（日）
静岡県	TS浜松有楽街店	浜松市中区肴町322-18 HUBビル 1F	053-453-1608	小泉	C-2	7/3（土）
静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	鈴木	C-2［決］	7/4（日）

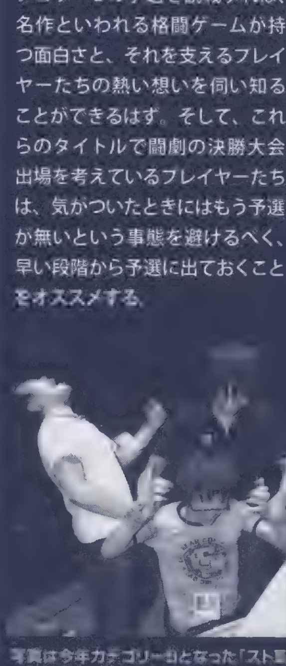
Category B　チーム戦　3on3　SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X Grand Master Challenge

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	日程
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	横浜市西区久保町6-27	045-260-5785	今井	6／6（日）
愛知県	スペースシャトル塩釜口店	名古屋市天白区塩釜口2-414	052-833-4561	田村	6／13（日）
大阪府	KO-HATSU	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	06-6352-3007	松井	6／20（日）
福岡県	ジーカム和白	福岡市東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄	6／27（日）

名作タイトルの面白さに触れるカテゴリーBの予選大会

カテゴリーBとして開催されるタイトルは、カテゴリーAのタイトルに比べて闘劇本選への出場枠が少ない。しかしながら、カテゴリーBのタイトルは多くのプレイヤーたちに長く遊ばれているものばかりで、予選大会には大勢のプレイヤーが参加している。5月16日にゲームガレージ大宮店で開催された『GGXXAC』の店舗予選は、23チーム68名ものプレイヤーが参加、ブロック決勝も、8チームで争われる大規模な大会になっていた。大会を観戦するギャラリーの数も多く、自らのチームが敗北してしまったあとも、ほかの試合を見るべく会場に居残るプレイヤーが多く見られたのも印象的だった。

格闘ゲームには、発売から何年もの時がたっても、多くのプレイヤーたちから愛されるタイトルがそろっている。それらの面白みとやり込みの境地が見られるカテゴリーBの予選を観戦すれば、名作といわれる格闘ゲームが持つ面白さと、それを支えるプレイヤーたちの熱い想いを伺い知ることができるはず。そして、これらのタイトルで闘劇の決勝大会出場を考えているプレイヤーたちは、気がついたときにはもう予選が無いという事態を避けるべく、早い段階から予選に出ておくことをオススメする。



写真は今年カテゴリーBとなった「ストⅢ 3rd」で昨年優勝した「ビーチパワーボス」。

Category B

チーム戦 3on3

GUILTY GEAR XX Λ CORE

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
北海道	GAME41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツビル 1F	011-751-9772	佐藤	A-1［決］	6/20（日）
千葉県	ゲームエース南八幡	市川市南八幡3-5-15 並木ビル	047-379-2861	村山	B-2	6/5（土）
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	横田	B-2［決］	6/6（日）
神奈川県	ゲームインファンファン本厚木店	厚木市中町2-1-6	046-294-0166	鈴木	B-4	6/12（土）
東京都	立川ゲームオスロー第1店	立川市曙町2-3-2 高柳ビル 2F	042-527-9399	渋谷	B-4	6/19（土）
東京都	富士見台 ゲームパーク	練馬区貫井3-5-6 ドンズビル 2F	03-3825-7897	鈴木	B-4	6/20（日）
東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館 2F～4F	042-365-2591	鈴木	B-4	6/26（土）
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	横浜市西区久保町6-27	045-260-5785	今井	B-4	6/27（日）
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	八王子市三崎町2-9 三崎町ビル 1F	042-627-8188	谷口	B-4	7/3（土）
神奈川県	CLUBSEGA 相模大野	相模原市相模大野3-13-2 フレスコビル 2F	042-741-8195	松本	B-4［決］	7/4（日）
新潟県	チャンス白根店	新潟市南区下塩俵字土外1145-1	025-362-6871	木下	C-1	6/26（土）
静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	工藤	C-1	7/3（土）
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	055-231-0829	井口	C-1	7/4（日）
長野県	パロ佐久店	佐久市岩村田6-2 佐久ステーションパーク	0267-68-5248	粂川/柳澤	C-1	7/10（土）
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-1［決］	7/11（日）
三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町780	0598-53-3918	奈良	C-2	6/5（土）
三重県	クラブセガ名張	名張市希央台3番町15	0595-62-1008	伊東	C-2	6/6（日）
静岡県	TS浜松有楽街店	浜松市中区肴町322-18 HUBビル 1F	053-453-1608	小泉	C-2	6/12（土）
愛知県	アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31 万松寺駐車場ビル 1F～2F	052-249-3507	荻	C-2［決］	6/13（日）
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11 ロイヤルインテリジェンスビル 1F	093-941-9022	下川	F-1	6/13（日）
宮崎県	南宮崎駅前ゲームアーサ	宮崎市大淀3-5-13 岩上ビル 1F 1号	0985-51-0745	泉潤一郎	F-1	6/19（土）
宮崎県	ナムコランド日向店	日向市大字日地屋14798-1 ハイパーモールメルクス日向内	0982-55-8037	松下	F-1	6/20（日）
福岡県	アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7	093-952-2304	北郷	F-1	6/26（土）
大分県	G-pala中津	中津市東本町4-3	0979-23-6179	田中	F-1［決］	6/27（日）

Category B

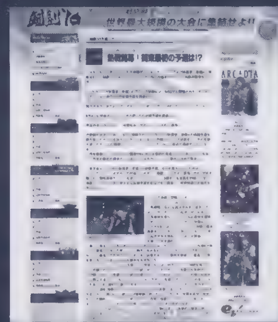
シングル戦 1on1

戦国BASARA X

都道府県	店舗名	住所1	電話番号	担当	日程
東京都	立川ゲームオスロー第1店	立川市曙町2-3-2 高柳ビル 2F	042-527-9399	渋谷	6／13（日）
愛知県	ゲームスカイ	名古屋市大須2-18-45 仁王門ビル 1F	052-201-6496	山田	6／27（日）
奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208	山本	6／6（日）
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	6／20（日）

予選結果はどこで知る？

公式HPでは、タイトル別にまとめられたリポートが一定期間ごとに更新されている。また、各店舗のページでも原則的にリポートが掲載されている。これから開催されるスケジュールの検索や、リポートだけの表示も可能なので、活用してみてほしい！



【闘劇'10公式HP】
http://www.tougeki.com/

闘劇開幕戦 ジャイアンリサイタル総括

満を持して開催された闘劇予選。開幕戦は、特別枠となる「ジャイアンリサイタル」となった。毎年一回定期的に開催される通称「ジャイリサ」であるが、通常は5on5のチーム戦で、毎年お祭りムードの中行なわれている。第6回となる今回は、優勝チームの代表者に予選免除の権利が与えられるということで、ガチ構成のチームが多く見受けられ、例年と一味違った雰囲気だった。総エントリー数は22チーム110人、西日暮里「ゲームスポットバーサス」の階上ワンフロアーを貸し切り、ゆったりとしたスペースで開催された。当日はパンフレットの配布やライフ配信など、非常に盛り上がった。特にライフ配信はのべ2,500人以上が視聴し、常時1,000人が滞在していたとのこと。

試合形式は、4ブロックに分けてのダブルエリミネーション。各ブロック勝者チーム1、敗者チーム1を選出し、計8チームに絞り込む。残った8チームで、トーナメント戦を争い優勝チームを決めるというもの。準備万端で始まった「ジャイリサ」だったが、ドラマはDブロック勝者2回戦で起こる。昨年優勝し二連覇を狙う中部・関西混成チーム【悪霊の神々】（「イトー」（Xディージェイ）、「セキ」（Xディージェイ）、「フタチャン」（Xリュウ）、「ARG」（Xバルログ）、「MAO」（Xバルログ））と、各プレイヤーのスペシャリストを集めた【コモダチルドレン】（「コモダ」（Xブランカ）、「ヌキ」（X春麗）、「シキ」（Xバイソン）、「ムテキ」（Xガイル）、「まっつん」（Xケン））が早くも激突。勝負は大将戦までもつれるも、「フタチャン」が「シキ」をノリノリの攻めで撃破し、接戦を勝利する。このまま、【悪霊の神々】が勝者側で予選通過かと思われたが、待ったをかけたのが横浜ビジョン常連を中心とする【大船支部】だった。3人目「イトー」が大将「こたか商店」（Xガイル）を引きずり出すものの、会場を味方に付けた「こたか商店」が一気に3人抜きで予選を突破。かくして、敗者最終で再び【悪霊の神々】と【コモダチルドレン】の対決となった。先手を取ったのは【コモダチルドレン】の「ヌキ」。「MAO」、「セキ」と二人抜きをする。3人目で出てきたのは、前回闘劇覇者「ARG」。嫌な流れをきっちり止め、そのままの勢いで「まっつん」、「コモダ」、「シキ」と5人抜きリーチ。しかし、本日絶好調の「ムテキ」が逆3タテを決め、苦しい予選を突破する。

かくして決勝トーナメントが始まるが、【コモダチルドレン】の受難は続く。優勝候補3番手と見られる【生涯現役＋2】（「クラハシ」（Xリュウ）、「えーふぉー」（Xブランカ）、「ユウベガ」（Xベガ）、「ヨシムラ」（Xダルシム）、「ジャイダル」（Xダルシム））と一回戦で対戦。先鋒「クラハシ」が持ち味をしっかり出し「コモダ」、「ムテキ」、「ヌキ」と3人抜き。たまらず大将格の「シキ」が流れを止め、続く「ヨシムラ」も倒すものの、「ジャイダル」が立ちはだかり、大将「まっつん」も敗れ【生涯現役＋2】が【コモダチルドレン】にとどめを刺した。

決勝戦は、予選Aブロック勝者最終で対戦している【生涯現役＋2】対【ドラゴン勢】（「博士」（Xダルシム）、「ノグチ」（Xバルログ）、「タマ」（Xバイソン）、「永田正月」（S本田）、「アベビン」（X本田））となった。予選では、【生涯現役＋2】が勝利していたが、【ドラゴン勢】は「タマ」が遅刻で不在だったため、勝敗の行方は分からない。

先鋒戦は「ヨシムラ」対「永田正月」となり「ヨシムラ」が勝利。続く「アベビン」が抜き返し、さらに「クラハシ」で止めるというシーソーゲームに。その「クラハシ」も「博士」に敗れ、このまま大将戦までもつれるか？ と思われたが、「えーふぉー」戦で危ない1ラウンド目をうまく取った「博士」が勢いに乗り、同キャラの「ジャイダル」をも下し、一気に大将まで追い詰める。

今まで、数々の逆境を跳ね返してきた「ユウベガ」だったが、今回も鋭い攻めでダルシムを0ドットまで追い詰める。必殺技のケズリで勝利……という場面だったが、まさかのヘッドプレスコマンドミス！ このミスをしっかり咎めた「博士」が運も味方に付け、4人抜きでチームを優勝に導いた。なお、闘劇予選枠は、当初からチームを組むことが決まっていた「博士」（Xダルシム）、「ノグチ」（Xバルログ）、「タマ」（Xバイソン）が獲得。三人の決勝大会での活躍に期待したい。



見事優勝を飾った【ドラゴン勢】の面々
写真左から「タマ」、「永田正月」、「博士」、「ノグチ」、「アベビン」

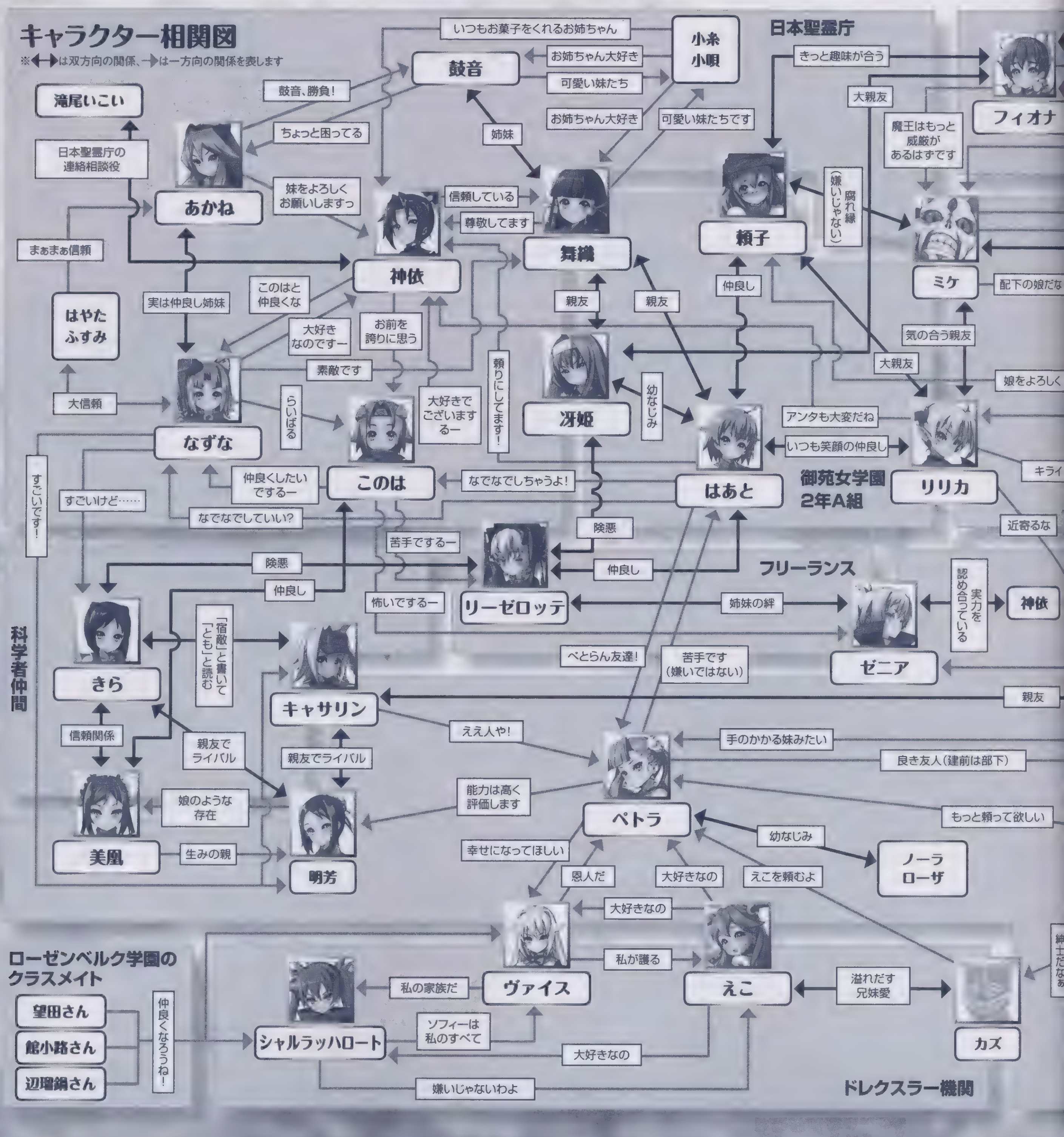
書き下ろし小説ほか必見の資料が満載!!

アルカナハート3 ハートマチック エキスパンション

ARCANA HEART 3 アルカナハート HEARTMATIC EXPANSION

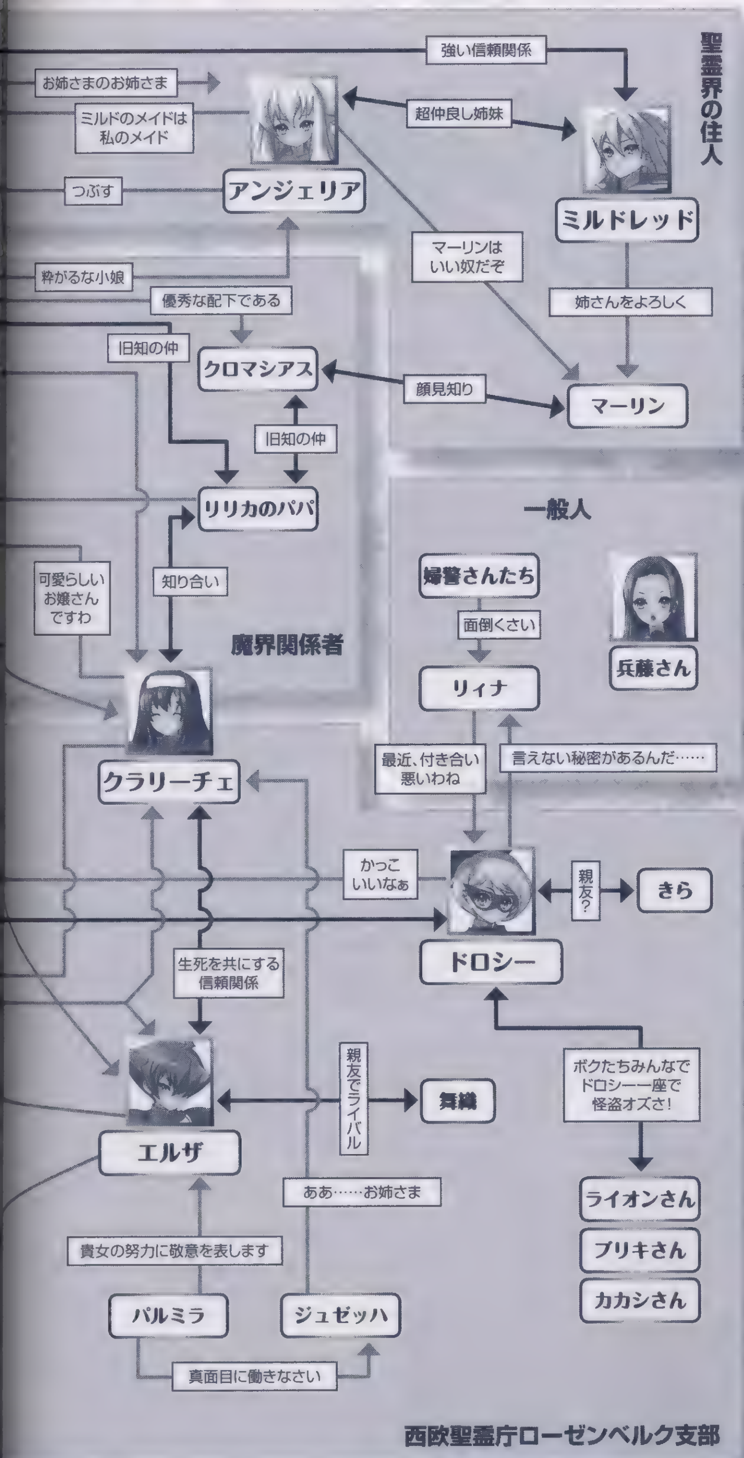
キャラクター相関図

※◀▶は双方向の関係、▶は一方向の関係を表します



ファン待望の『アルカナハート3』設定資料集を、ついにお届けできる機会がやって参りました！　『3』の新キャラクター三人に加え、『すごカナ2』で登場した犬若姉妹にもスポットライトを当て、シリーズの原作・脚本を手掛けるさくらいとおる氏が設定やショートストーリーを特別書き下ろし！　さらに全キャラクターのストーリー紹介に加え、さくらいとおる氏の全面協力によるお部屋紹介や「あの」企画など、おなじみの各種コーナーも復活しました！

構成：カイゼルちくわ、田渕健康　／　設定、ショートストーリー：さくらいとおる　／　ショートストーリー挿し絵：アルカナ開発スタッフ　　お部屋見取り図：きらり屋　／　???イラスト：げっつ☆先生



STORY KEY WORD

ドレクスラー機関

某大戦時、欧州のとある独裁者が聖霊力の軍事利用を目的として秘密裏に発足した聖霊技術研究機関。とある魔族から魔界の技術供与を受け、当時の聖霊科学を超越する技術を有していた。某大戦の終戦と同時に表向きは解体されたことになっていたが、世界各地に研究者は散り、地下組織としてその後も研究は続けられている。

人工聖女

ドレクスラー機関の研究成果のひとつ。聖霊力を持たない普通の少女に対して、後天的に聖霊力を付与して聖女にする。

【第一世代・人為聖女】

色素異常による毛髪の白色化、記憶障害、虹彩が緋色に変化する。聖霊との契約はできなかったが、聖霊力を用いて何らかの物質に作用する能力を有し、これは人工聖女の特徴として継承されていく。聖霊力と肉体の調和が不完全で、被検体は例外なく死亡が確認されている。

【第二世代・戦乙女】

聖霊力と肉体の調和に重点を置いて研究された人工聖女。そのため、色素異常、記憶障害、虹彩の緋色化は仕様とされる。被検体は最後の被検体アッヒェンバッハ姉妹を除いて死亡が確認されている。

【第三世代・戦処女】

高い聖霊力を安定して肉体に付与することに成功し、同時に虹彩の緋色化を除く問題にも対策を講じた。ヴァイス、シャルラッハロートを始めとして、数人の被検体が存在し、その生死については確認されていない。

機甲聖霊

ドレクスラー機関の研究成果のひとつ。人工聖女が聖霊との契約を果たせなかったことを受け、本来の聖霊よりも遙かに戦闘に特化した人工聖霊を開発する。早期に実用レベルに到達したが、扱う人工聖女との接続不良で計画は頓挫していた。しかし、第三世代・戦処女の誕生と同時に新技術「エーテルリンク」が開発され、各機甲聖霊に専用の戦処女を設定することで遂に実用化した。

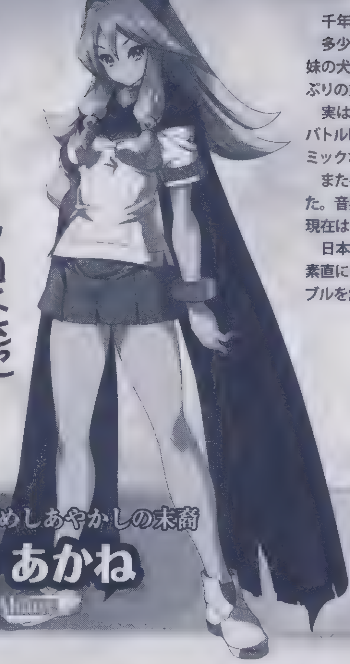
神霊兵器

ドレクスラー機関の研究成果のひとつ。魔界の技術供与を最も受けた兵器。某大戦当時に完成したのは特殊聖霊貫通弾「グングニル」のみで、他の部分は開発中に日本から渡って来た剣士に妨害され、終戦と共に研究は中断した。そして現在、数十年の時を経て、当時を遙かに凌駕する技術で神霊兵器は完成された。

私立ローゼンベルク学園（西欧聖霊庁ローゼンベルク支部）

ドレクスラー機関日本支部が隠れ蓑として運営していた全寮制の女学園。表向きは普通の学校だが、地下に広大なドレクスラー機関の研究所がある。通っている生徒はドレクスラー機関の存在すら知らない。現在はドレクスラー機関日本支部壊滅作戦を命じられたペトラに制圧され、そのまま西欧聖霊庁ローゼンベルク支部として再編されている。表向きは理事長と運営母体の変更のみが告知されており、ペトラはドレクスラー機関の聖霊技術解析や追跡調査に余念がない。また、地下研究所から救出されたヴァイスたちは、社会復帰の第一歩として学園生活を始めることになった。

「お姉さんのカッコよさに惚れてもイイよ？」



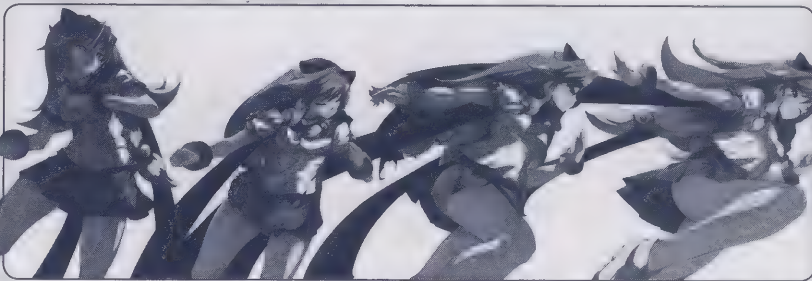
霊力を秘めしあやかしの末裔

犬若 あかね

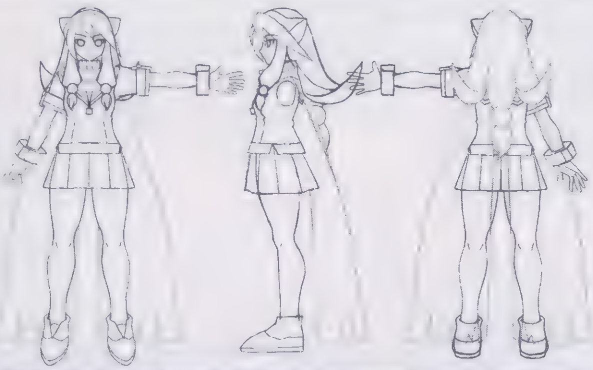
千年守・朱鷺宮 神依に仕えるあやかしの忍び一族「犬若丸一族」から派遣された格闘少女。
多少アネゴ肌の傾向があり、好奇心の強い楽天家。何事も「カッコいいかどうか」で判断する。妹の犬若なずなをどんなときも気にかけているが、決してそれを表には出さず、いつも余裕たっぷりの態度を取っている。
実は努力家でもあるが、努力しているところを他人に見られるのはカッコ悪いと思っている。バトル時は卓越した戦闘センスにより、相手の技量や自分の状況を本能的に察知できる。ダイナミックな足技をベースに、「言霊」によって自己の潜在能力を引き出す法を活用して闘う。
また抜群の美声を持ち、かつて深山で唄ったその歌声は音のアルカナ・フェネクスをも魅了した。音楽ならロックから雅楽まで何でも好き。街角のバンドに飛び入り参加することもある。
現在は一族ゆかりの人間が経営する赤羽の甘味処「稲穂庵」に身を寄せ、ウェイトレスもしている。
日本各地を覆う次元の歪みへの対処に、日本聖霊庁を始めとする友人知人が活動している。素直に手伝うとは言いづらいので「日本漫遊、武者修行の旅」ということにして、日本各地のトラブルを解決して回る。

国籍	日本
現住所	北区赤羽 甘味処 稲穂庵
誕生日	11月24日（オペラ記念日）
年齢	16歳
身長	168cm
体重	53kg
スリーサイズ	85・54・90
血液型	B型
所属	都立御苑女学園高等部1年A組
得意科目	音楽、体育、物理
苦手科目	社会
格闘スタイル	天性の足クセの悪さ
CV	新堂 真弓

超必殺技カットインイラスト

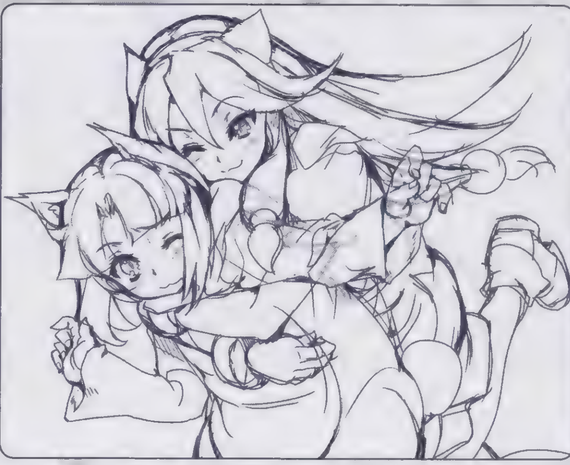


デザイン基本設定



自慢の足はタイツどころか靴下にも覆われておらず、健康的にむき出し状態。一族の特徴である耳と尻尾は衣類で完全に隠されているが、これはやはり恥ずかしいから？　腕に着けている拘束具らしきものも気になるところ。彼女が足技しか使わないことにも、何か関係があるのだろうか？

エンディンググラフ画&ストーリーダイジェスト



神霊兵器を見事に破壊したあかねだったが、その後なずなが巣立ってしまったことに、自分を納得させつつも消沈していた。だが、神依の本心を見透かした一言から、自分の幸せを見つめ直す。そしてその日のうちに神依の屋敷に自分も引っ越し、妹を全力で愛でるのだった。

あかねさんに突撃Q&A

Q1 趣味は？：音楽かな？　うん、やっぱ音楽。趣味だから、聴く方ね。ロックでもジャズでもポップスでも雅楽でも何でも大好き！

Q2 好きなものは？：和菓子。甘いの。自分で作るのも好きだし、なずなが美味しそうに食べてくれたりするともう最高！

Q3 嫌いなもの、苦手なものは？：んー……。嫌いなものって別にないけど……時々はぁとちゃんがなでなでする獲物を探す目で私を見るのが苦手かな……？

Q4 特技は？：やっぱ歌うこと！　ねーちんの歌を聴け！　最近は楽器の練習も始めちゃったりして、楽しいんだなコレが！

Q5 自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？：足でしょ、足。こう、カッコよさが漂ってない？　直したい部分？　自分でも「あ、空気読めてない」って思う瞬間があったりするから、うん、そのへん。

Q6 好きな異性のタイプは？：私よりカッコよくて強ければ誰でもいいよ。どうせそんなのいないから。

Q7 将来の夢は？：夢はでっかく武道館！　……歌だかんね！　格闘技じゃないかんね！　ねーちんのソロコンサートで武道館を満員に！

Q8 部活動には参加している？：いやー。鼓音がいる火曜日だけ空手部に入りたいけど、パンチ必須って言われたから……。ま、稲穂庵の手伝いもあるから部活はやってる暇ないんだよねー。

Q9 必殺技の名前はどうやって付けた？：ねーちんは犬若丸の里のある山の中でひとりで修行してたんだよね。そうすると、こう、ほら、自然が教えてくれるんだな、これが！　え？　意味わかんない？

Q10 鼓音さんと仲良くなったきっかけは？：飛び蹴りしたら、真正面からパンチで防がれた。転校初日の朝、運命の出会いだった！

Q11「格好いい」ポーズは練習したのですか？：練習しなくてもねーちんの存在そのものがカッコいい。わかんないかなー？

Q12 妹さんに一言お願いします。：あー……いや、すみません、恥ずかしいんで……。今後も、なずなに背中で語れるカッコイイ姉を目指すってことで。許して！

表情集





オリジナルショートストーリー

犬若 あかね　もういちど

「打倒、小犬丸一族！　千年守さまの御側役に就くために！　犬若丸一族の悲願を背負って、なずな、いざ東京に出立いたしますです！」

なずながそう誓いを立てると、わぁっと里のみんなが盛り上がる。ババ様がなずなの無事を祈ると、里のみんなもそれに倣う。

これは、なずなが小さい頃から——まぁ、今も小さいんだけど——ずっと夢に見ていた旅立ちの時。そばにいられないのが悔しいけれど、私は里から離れたところでその様子を見守る。

話はちょっと前に遡る。私たち犬若丸一族と小犬丸一族は、千年守様というずっと眠っていて世界がピンチになると起きて事件を解決してまた寝る——という御伽噺に出てきそうな人の従者をどちらが輩出するかを競い合って、いがみ合っている。

その千年守様が数十年ぶりに目覚めて、最初に言ったのが「もう従者はいらない」ということらしくて、どっちの一族も落胆した。なずなの落ち込みっぷりも半端なかった。それなのに、小犬丸一族のとある子が千年守様を訪ねて行って、御側役として認められたということから話がややこしくなってきた。

そういうわけで三日前、犬若丸一族からも誰かを千年守様の下に送らなければ——となって、今の犬若丸一族で最も優れた霊力・霊術を扱える妹なずなが選ばれた。なずなは「聖杖つみこ」という犬若丸一族から千年守様の従者として選ばれた者に与えられる杖を授かり、よっぽど嬉しかったのか、一晩中泣いていた。

二日前。私はババ様の庵を訪ねた。ババ様は前にウチの一族から御側役になったすみれ様の直系で、今の犬若丸一族で一番偉い人。

「私もなずなと一緒に行きますんで。止めても無駄だかんね」

私は開口一番そう言った。あんな身体の弱いなずなを一人で行かせるわけにはいかない。勝手行ってもいいかなぁ、とか思ったけど、筋は通すべきだ。

「そうするとええ。お前がそう言わなんだら、ワシからそう言うつもりじゃった」

死ぬほど怒られると思っていたのに、ババ様は穏やかにそう言った。別人みたいに見える。霊術使いのくせに、私をゲンコツで殴るわ一本背負いで投げ飛ばすわしていたババ様とは思えない穏やかさで、逆に怖い。

「なずなは霊術には長けておる。犬若丸一族の歴史に確実に名を残すじゃろう。しかし、いかんとも身体が弱い。誰かが支えてやなればなるまいよ」

「ババ様、話がわかる！　そこでねーちんの登場でっす。身体の頑丈さと健康さは一族で一番。しかも人間社会にも詳しい。なずなのサポートはお任せ！」

「ワシがあかねも行かせることにしたと言えば、なずなも嫌とは言わんじゃろ？」

「いやもう、そうしてもらえると！」

「小犬丸が一人で出て行きよったから、なずなも一人で行かねば格好がつかんと思っとるじゃろうし、他人の助けを借りたがる性格でもないしの」

「だからこそ、ねーちんの出番なんですってば！」

ババ様はキセルを吹かして一服する。何でも、霊力を高める特別な植物を煙草にしているらしい。私には関係ないんだけど。

「あかね。なずなと里を出たら、お前はもう帰って来んでええ」

「………………はぁ。ババ様がそう言うんなら」

私はわざと気のない返事をした。

私は犬若丸一族の里のはぐれ者だ。霊術に特化した犬若丸一族と、体術に特化した小犬丸一族。だけど、ご先祖様は同じ一族だから当然起こり得ることなんだけど——私は体術に天稟があった。霊術が全く使えないわけじゃないけど、体術に絡めないと使えないという、完璧に一族の常識から外れていた。だから、村全体から疎まれているのは知っている。なずなが小さい頃は「おねえちゃん、おねえちゃん」って懐いてくれてたけど、なずなが成長して霊術の修行を始めて、その力が認められて友達とか増えて行くと——私が近くにいると邪魔になる。それで、私は自分からなずなと距離を置いて、なんとなぁく適当に自分の修行をしながら里を抜け出して外界に遊びに行ったり……。気が付けば、私となずなの間には変な溝っていうか、壁みたいなのができちゃって……。それが原因でなずなには嫌われちゃうし……一族からは更に疎まれるし。楽な方に逃げたツケがそういう形になってしまった。

とは言え、改めてババ様から「帰ってくるな」と言われると「そこまで疎まれていたのか」って、ちょっとショック……。

「勘違いすんな、あかね」

「は？」

「ワシはお前を疎んでなんかおらん。お前だけの特別な才能を伸ばしてやれんかったことを悔いとるよ。お前にはすまんことをした」

「あ、え、いや……は？」

「ワシらは里で生涯を終えるのが当然じゃが、お前に里はちょいと狭かろう。里に戻ってもええ、稲穂庵に居着いてもええ。里と一族の秘密さえ漏らさなければ、ワシは何も言わん」

「……ババ様？」

「ワシからお前の親に話は通した」

「………………………………ババ様」

「好きに生きるとええ」

ちょっと、言葉が出ない。何も言えない。

「泣くな、バカ」

ババ様は灰を捨てたキセルで私の頭を叩いた。純銀製のキセルは重くて痛い。泣くなって方が無理。

「ワシの葬式にも帰ってくんな」

そう言うと、ババ様は新しく煙草を詰めたキセルを吹かしながら庵から出て行った。

私はその時、何があっても絶対に新幹線よりも速く走って帰ってやる、と誓っていた。

そして今日。

なずなが風呂敷いっぱいの荷物を背負って、ふらふらしながら里を離れた。やがて人が迷い込まないように結界を張った里の入口まで来ると立ち止まった。

「……お姉ちゃん、いるの？」

「いるよーん♪」

私は木の上からなずなの隣に飛び降りる。

「お姉ちゃんとここで合流しろって、ババ様の言いつけだから我慢するけど……邪魔しないでよね、もう」

「しないしない。ねーちん、なずなの味方だから！」

ぷい、と顔を背けて歩き出すなずな。私はなずなの後ろに立って、バレないように背負ってる荷物を少しだけ支えるように持ち上げながらついて行く。

ババ様、私は好きに生きます。

この旅で失敗した十数年を取り戻して、もう一度、なずなと姉妹になって、好きに生きます。



「犬若丸流忍術の真髄、ご覧にいれましょう！」



霊術を操るあやかしの末裔

犬若 なずな

Inuwaka Nazuna

千年守・朱鷺宮 神依に仕えるあやかしの忍び一族「犬若丸一族」から派遣された霊術士。

気ままに振舞う姉・あかねが反面教師になったのか、あいまいなことが許せない勤勉な性格。身体は弱いが、根っからの生真面目さで日々勉学や修行に励んできた。犬若丸流忍術をベースにした精霊使役術に長け、霊獣「はやた」霊鳥「ふすみ」らを使役して闘う。

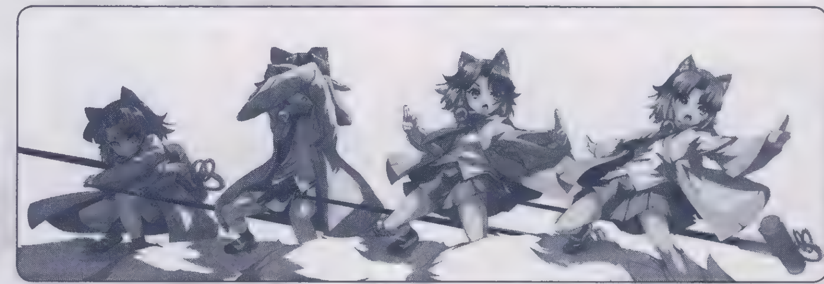
ルールや規範を外れることを嫌い、納得できないことには明確に異議を唱える。自分の正しさを過信しているフシがある上、わりと気が短いほうなので、すぐにプンプン怒る。

現在は一族ゆかりの人間が経営する赤羽の甘味処「稲穂庵」に身を寄せ、ウェイトレスもしているが、姉に負けじと頑張ろうとして、よくお皿を割ってしかられている。折り紙やあやとり、かるたといった、日本の伝統的な室内遊びが好き。「稲穂庵」のみつ豆とお茶は大好物。また、ふかふかしたやわらかいものに顔をうずめるのも好き。

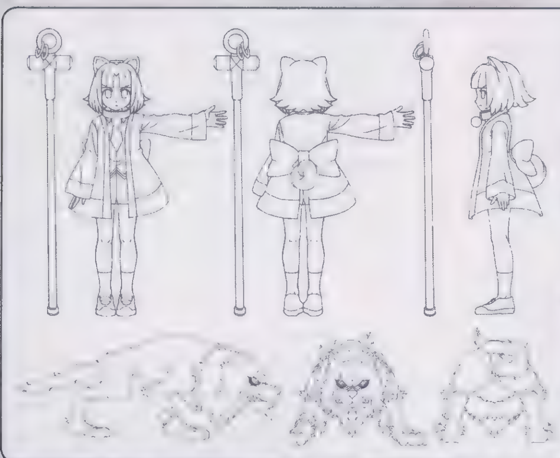
神依の側役として、このはをライバル視しつつも役目に励む。そんなとき、日本各地に次元の歪みの発生が確認され、日本聖霊庁から対処を命じられる。このはよりも手柄を立てて神依に褒めてもらいたい。

国籍	日本
現住所	北区赤羽 甘味処 稲穂庵
誕生日	11月15日（きものの日）
年齢	13歳
身長	141cm
体重	32kg
スリーサイズ	76・50・79
血液型	A型
所属	都立御苑女学園中等部1年A組
得意科目	座学全般
苦手科目	体育
格闘スタイル	犬若丸流忍術
武器名	聖杖「つみこ」、霊獣「はやた」、霊鳥「ふすみ」
CV	橋本 まい

超必殺技カットインイラスト

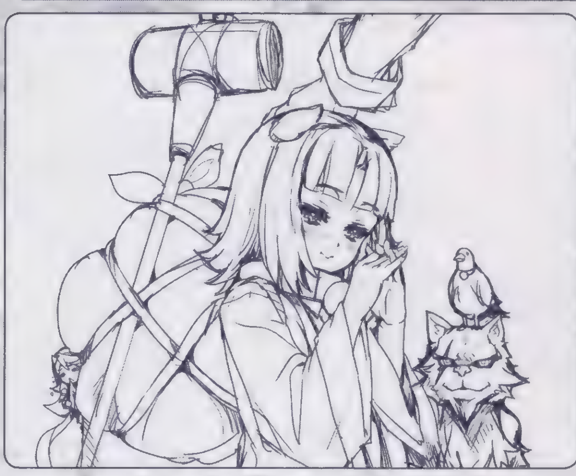


デザイン基本設定



姉とは違い、学園の制服姿でも耳と尻尾は丸出し。それと併せて拘束具が首に付いており、ますます犬を連想させるデザインとなっている。下の霊獣・はやたは、いたずら好きな一面もあるとのことで、こちらもモチーフは狼などより犬に順ずるのかも？

エンディングラフ画&ストーリーダイジェスト



このはに対抗し、自分も単独で活動して事件を解決したなずな。その数日後、出仕のために神依の屋敷へと引っ越す決意をあかねに告げる。床下にでも住み着く覚悟で出向いたところ、神依は屋敷の部屋に住むよう優しく諭し、さらに歓迎会の準備までしてくれていた。

なずなさんに突撃Q&A

Q1 趣味は？：勉強です。里を離れて以来、霊術以外のことを学ぶ機会が多くて楽しいです。少女老い易く、学成り難し、一寸の光陰軽んずべからずです。わふ。

Q2 好きなものは？：甘い和菓子が好きです。稲穂庵のみつ豆……お姉ちゃんが作ってくれるのが特に……。あと、お茶も好きです。

Q3 嫌いなもの、苦手なものは？：バカは嫌いです。運動は苦手です。お皿を重ねて運ぶのは特に駄目です……。

Q4 特技は？：研究に研究を重ねて、折り紙で「はやた」、あやとりで「ふすみ」を作れるようになりました。わふ。

Q5 自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？：この耳と尻尾は犬若丸一族の証。好きなだけ御覧あれ。触るのは駄目ですー！

Q6 好きな異性のタイプは？：色恋沙汰は二十歳を過ぎてからですー！　成人を迎えてからですー！　何てことを訊きやがりますですか！　この恥知らずの無礼者！

Q7 将来の夢は？：神依さまにお仕えすることと、犬若丸流忍術の発展に貢献することです！

Q8 部活動には参加している？：いえ。修行と稲穂庵の手伝いがありますので。安栖先輩が魔術研究部とか創設してくだされば馳せ参じます。

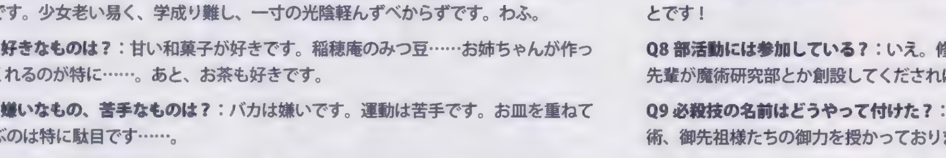
Q9 必殺技の名前はどうやって付けた？：ババ様の指導によって会得した犬若丸流忍術、御先祖様たちの御力を授かっております。

Q10 ふすみとはやたとは常に一緒なのですか？：いつでも一緒です。わふ。

Q11 もふもふしたもの、実は好きですよね？：いえ、別に。ふかふかしたやわらかあったかなものは好きですが。

Q12 お姉さんに一言お願いします。：えー……。何か言わなきゃ駄目ですか……？　うぅ……じゃあ……里から離れる時、一緒に来てくれて、ありがとですっ……。

表情集



オリジナルショートストーリー

犬若 なずな

おもったこと



「私がお母さんに手紙書くなんて、お姉ちゃんが勝手に決めたことなのに……」
「はじめはね。でも、今日までに書くって言ったのはなずなだかんね」
　なずなは部屋の座卓の前に座る。机の上には墨と硯と筆と和紙がある。机の周りの床にはくしゃくしゃに丸められた和紙が散乱している。
「むずかしいなぁ……」
　ぼやきながら、とりあえず硯に水をさして墨をしゃこしゃこ磨りおろす。
「思ったことをそのまま書けばいいってば」
「もう！　お姉ちゃん、うるさい！　気が散る！」
　後ろに立ってしたり顔で頷くあかねに向かって、なずなは床に落ちてる丸まった和紙を手当たり次第に投げつける。
「はいはい。んじゃ、ねーちんはお店に出るから」
　あかねが襖を閉めて逃げると、なずなは深呼吸を何度か繰り返して落ち着きを取り戻し、筆をとる。
　――思ったことをそのまま書けばいい。わふ。

　お母さん、ご無沙汰してます。なずなです。
　初めて手紙を書くので緊張してますです。お姉ちゃんが「早く書け、早く書け」と急かすし、私も何を書けばいいのかわからなくて、もう何十回も書き直しています。この手紙に変なこと書いてあったら、燃やして捨てて忘れてください。

　まず、神依さまのことを書きたいと思います。神依さまはなずなが思っていたよりも、ずっとずっと優しくて穏やかなお方でした。でも、他人に優しくても自分には厳しいお方で、お役目にも常に誠実に臨まれています。しかも、お姉ちゃんなんか相手にならないぐらい強いです。最強です。神依さまにお仕えするというなずなの夢は、大いなる第一歩を踏み出しました。今後も励みます。

　それと、小犬丸のこのは。神依さまからの側役不要のお達しを無視して抜け駆けした憎き小犬丸一族の側役です。必ずや討ち滅ぼして神依さまの側役の地位をなずなものにしてやろうと思っていました。でも、何もわかっていないのはなずなの方でした。なずなは手柄を立てて小犬丸より優れていること、神依さまに認められること、それだけを考えていました。里を離れ、神依さまに会い、このはに会い、関東大事変という実際の聖霊事変の解決に臨み、なずなは自分の器の小ささを実感しました。悔しいけど、今は神依さまの側役としてはこのはが一歩先に行っていることを死ぬほど嫌ですが認めざるを得ない現実に腸が煮え返りそうな感じで砂を噛む思いの日々を過ごしています。
　だからと言って、別にこのはのことを認めている訳ではありません。あんなぬぼーっとして、何考えているかわからないし、空気も全く読めない無神経な無礼者はそうそういるものではありません。けど、神依さまの為に粉骨砕身の精神で常に備えているところだけは認めてやってもいいかもしれないです。
　それでも、いずれ、なずなの方が優れていることを証明してやるだけですけど。わふ。

　里を離れてから、稲穂庵に身を寄せているのはお母さんも知っていることと思います。その他に里での生活から大きく変わったのは、御苑女学園という学校に通うようになりました。里では霊術、算術、読み書きしかやっていませんでしたが、外界の学校ではもっと多くのことを学ぶ環境が等しく用意されていることに驚きました。くらすめーとという友達もたくさんできました。すごいです。あ、なずな、英語ができるようになりました。あいあむなずな。わふ。

　関東大事変には日本聖霊庁の所属ということで私もお姉ちゃんも任務に就きました。そこで、色々な人と出会いしました。春日一門の舞織さまがとても柔らかくて素敵なお人です。神依さまの次に大好きです。
　他にも本や噂でしか知らなかった、聖霊科学という技術に触れる機会がありました。聖霊工学の結集と言われる超汎用型ひゅーまのいど美凰さん、聖霊機工学のキャサリン京橋博士の汎用型こんばっとあーまー・てりー淀川、聖霊物理学の大道寺きら博士の自立型えーてる伝導体。大道寺きら博士の人間性には色々と思うことがありますが、発明は天才的です。どの技術もなずなの想像外のすごさでした。霊術が最も優れた聖霊力の扱い方であることは揺るぎない事実ですが、聖霊科学には新しい未来を期待せずにはいられません。なずなも少し、聖霊科学について学ぼうと思っています。いつか神依さまの側役の任を終えて里に戻る時、聖霊科学技術を持ち帰り、犬若丸忍術のさらなる発展に貢献できればなずなは幸せです。

　あと、お姉ちゃんのことです。毎日ずっとお姉ちゃんと一緒にいるのは、なずなが霊術の修行を始める前を思い出して、懐かしくもあり、新鮮でもあります。
　里を出る時、お姉ちゃんが知らん顔しながらなずなの荷物を後ろから持ち上げて軽くしてくれました。なずなが気付いていないと思ってるみたいですけど、いきなり荷物の重さが半分ぐらいに減ればわかります。あれで気付かれていないと思ってるお姉ちゃんはバカ力の上に頭もバカです。
　お姉ちゃんが犬若丸一族の中で珍しい先祖返りをしたはぐれ者で、里の皆から疎まれているから、なずなに気を遣って距離を置いたのは今になってわかります。昔はなずながお姉ちゃんに嫌われたんだと思って悲しかったです。お姉ちゃんと一緒にいようとすればするほど、お姉ちゃんが離れて行くから。多分、そのせいで、お姉ちゃんは今でもなずなにどう接していいのかわからないって雰囲気をときどき感じます。
　もし、お姉ちゃんがそのことで悩んでいるのなら、お母さんからさりげなく伝えてください。何事にも真面目に取り組んで欲しいとか、なずなの姉らしく賢さを感じる行動を心掛けて欲しいとか、言い出せば色々と不満はありますが、なずなはお姉ちゃんのことを嫌いになったことなんて一度もありません。
　直接言うのは死んでも嫌なので、お願いします。

　何やら長々と良くわからないことを書いてしまったかもしれませんが、この手紙はここで終わりにします。お姉ちゃんのことは書かなきゃよかったと思っていますけど、もうあきらめて送ります。

なずな

　手紙を封筒に収めたところで、なずなの集中力は限界に達し、なずなは座卓に突っ伏して寝てしまった。
　なずなの様子をずっと廊下から覗いていたあかねは、
「……なずな、お疲れ。お母さん、喜ぶよ」
　そっとなずなの部屋に入り、なずなに毛布を掛けて愛おしそうに微笑んだ。



「私はもう、誰も殺さなくていい……」



操剣の白き戦処女（ヴァルキュリヤ）

ヴァイス

某大戦中の発足以後、聖女や聖霊を人工的に産み出す研究を裏の世界で極秘裏に続ける「ドレクスラー機関」の現日本支部で誕生した戦処女（ヴァルキュリヤ）。宗教系の全寮制学園を隠れ蓑とした施設で、幼いころから戦闘員としての厳しい訓練を受け続けていた。

現在、組織がペトラに滅ぼされ、保護されて普通の女の子としての社会復帰に挑戦中だが、組織の外の世界のことは何も知らないために何をしていいのかすらわからず馴染めない。表情の変化はやや乏しいが、戦友を思いやる気持ちはだれよりも強い。

ペトラに保護された直後、シャルラッハロートが行方不明になる。それと同時に各地で異変が起こり始める。その影にシャルラッハロートの存在を察し、原因究明のために初めて自分の意志で立ち上がる。

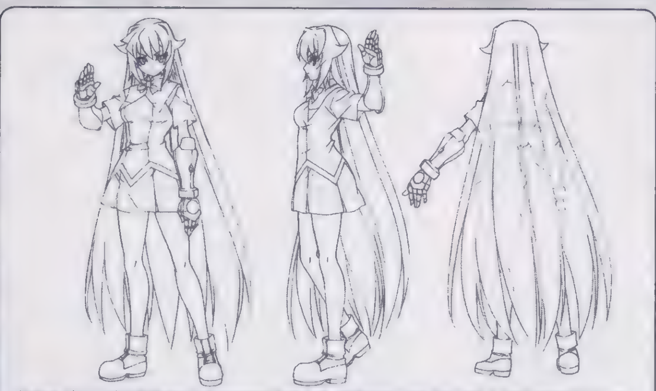
なお「ヴァイス」とはドレクスラー機関から与えられたコードネームであり、戦処女となる以前の記憶はない。ただひとつ「ソフィー」という単語を除いて。

国籍	日本
現住所	神奈川県相模原市ローゼンベルク学園学生寮
生年月日	不明
年齢	14歳
身長	155cm
体重	44kg
スリーサイズ	75･54･79
血液型	O型
所属	私立ローゼンベルク学園中等部2年A組
得意科目	戦闘行為
苦手科目	非戦闘行為
格闘スタイル	操剣能力･第三世代
CV	沢城 みゆき

超必殺技カットインイラスト

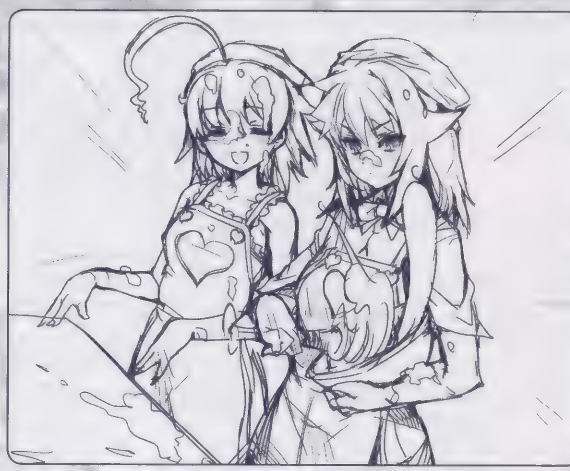


デザイン基本設定



無骨なグローブは制服とはミスマッチに見えるが、制服以外の部分を覆うタイツ状のアンダーウェアのせいか、実際はさほど違和感がない。戦闘時には髪が伸び、足元に届くほどになるのも特徴だ。側頭部の髪が両側ともにピンと立っているのも気になるが、多分永遠の謎ではないかと……。

エンディングラフ画&ストーリーダイジェスト



神霊兵器を破壊してから数日後。知人の退院祝いにはケーキを贈るものだと聞き、作り方を教えてもらうべくはぁとを訪ねたヴァイスは、ケーキ作りの質問の際に、全てを分かち合える関係の人を何と呼べばいいのかと尋ねる。はぁとはそれに、「家族」と答えたのだった。

ヴァイスさんに突撃Q&A

Q1 趣味は？：戦闘訓練だ。何？　それ以外で？　ならば……愛乃はぁと教官殿からご教授いただいたケーキ作りだ。

Q2 好きなものは？：水だ。生きていくためには必要不可欠であり、同時に摂取以外の用途も——何？　もっと普通に？　では……H&K社の銃器は優秀で個人的に好きだ。

Q3 嫌いなもの、苦手なものは？：いや、特にない。どうすれば何かを嫌いになれるのか、教えていただきたい。

Q4 特技は？：ドレクスラー機関で習得した戦闘技術は——そ、そういうことではない？　え、ええと……私はおよそ三秒でえこを寝かしつけることができる。

Q5 自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？：どうやら私は一般常識に疎く、周囲に馴染めない場合が多いらしい。自覚できれば、直しようもあると思うが……。

Q6 好きな異性のタイプは？：すまない、異性というのは男性のことか？　好きになる必要があるのだろうか？　そもそも何故、性別は女性と男性に分かれているのだろうか？

Q7 将来の夢は？：いや、特にない——と先日、理事長閣下から同じ質問を受けてそう答えたら、酷く怒られ……とりあえず「今は自分探しの最中です」と答えるように指導された。

Q8 部活動には参加している？：現状では不参加だ。ローゼンベルクの皆からは、社会復帰に役立つから入るように勧められてはいるが……。

Q9 必殺技の名前はどうやって付けた？：私に与えられた操剣能力・第三世代の制御プログラム名のことか？　私は与えられた物を使いこなすだけなので、知らないものは答えられない。

Q10 なぜ戦闘時に髪が伸びるのですか？：こういうものだと解釈していたので気にしたことがなかった。むしろ、私が知りたい。

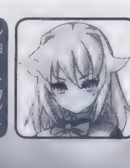
Q11 このはさんたちの耳や尻尾、実は好き？：いや、そうではない。ただ、ドレクスラー機関では人間と別の生命体との融合を研究していたようなので、彼女たちは関係者なのかとばかり……。

Q12 シャルラッハロートさんとの一番の思い出は？：私の記憶の始まりがシャルラッハロートとの出会いだ。それからずっと一緒にいる。シャルラッハロートの存在そのものが私の思い出だ。

表情集



ショートカット





オリジナルショートストーリー

ヴァイス

たいせつなかぞく

「でんしゃー♪　でんしゃー♪　はやいはやーい♪」
「えこ、電車などの公共交通機関を利用する場合、周囲の迷惑ならないよう大人しくしろと理事長閣下に言われたはずだぞ」
「はーい♪」
　新宿に向かう電車の中、窓に向かってはしゃいでいたえこはヴァイスにたしなめられると素直にお行儀良くシートに座り直した。しかし、すぐに窓の外が気になるのか、落ち着きなく足をぱたつかせる。
　――今日の任務はえこを連れて、1700時に赤羽駅北改札口に到達すること。
　ヴァイスは見知らぬ多くの人と乗り合わせる電車内における緊急時の対処行動を何度もシミュレートする。
　……不測の襲撃を受けた場合、えこの安全を最優先する。えこを確保した後、撃退か脱出かを選択――
「しまった……」
　ヴァイスはプリントアウトされた路線図を見る。車両から脱出した場合、どうやって1700時までに赤羽に向かえばいいのか、フォローが何もない。
　――これは、不測の事態における、私の対応力を試しているのか……？　ならば、ローゼンベルクの皆があえて電車のみを使用したルートしか提示しなかったのも納得できる……。
　何も起こらず、目的地に到着できれば僥倖。そうでなければ、一瞬の判断と行動が全てを決める。
「えこ。こっちに来い」
　ヴァイスはそう言うと、えこを軽々と抱え上げ、自分の膝の上に座らせて、そっと抱きしめる。
「しろいおねえちゃん、どうしたの？」
　えこが不思議そうな顔をしたのはほんの少しだけで、すぐに嬉しそうにヴァイスに抱き付いた。そして数分後には小さな寝息を立てていた。
　――えこは手放さない。私が常に抱えていれば、どんな状況にも対応できる。
　ヴァイスはえこを抱きしめ、密かに決意を固めた。

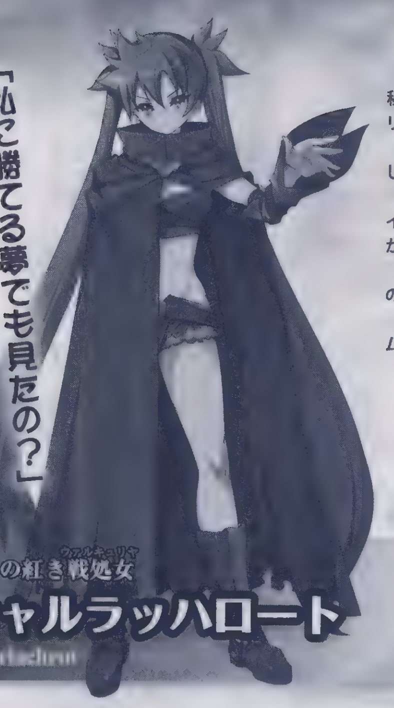
　1656時。ヴァイスは無事に赤羽駅北改札口に到着した。学生服の女子が、幼い子供を片手で抱えて、誰もがたじろぐ鋭い視線で周囲を警戒している。それは、通り過ぎる全ての人々が不審に思う光景だった。
「ちょっとキミ――」
　背後から声と共に肩に伸ばされた手にヴァイスは迅速に対応する。えこを抱えていないもう一方の手が、伸ばされた手を掴む。足を払う。敵を一瞬で地面に倒し、掴んだ手を捻り上げたまま、鳩尾に膝を落とす。
「貴様、所属を吐け！　何故、えこを狙う！」
　膝の下で泡を吹いて倒れる男の姿を見て、ヴァイスは微かに眉をひそめた。男は警官の制服を着ていた。
　――もしかして、私は大変なことをしてしまったのではないだろうか……？

「……貴女は何をやっているのかしら？」
　眉間を揉みほぐしながら嘆息するペトラの三歩後ろに付き従いながら、ヴァイスは経緯を説明する。
「1700時・赤羽駅北口にえこを連れてくるようにとの任務をラーゲルクヴィスト司令官殿より受諾しましたから、その、えこが何者かに狙われており、安全な場所に移動させるべく、赤羽に何らかの移動手段が用意されているものだとばかり……まさか、背後から警官に職務質問をされるとは想定外の不測の事態で……」
　ヴァイスが交番に連行された直後、ペトラとノーラとローサがヴァイスを迎えに赤羽駅に着き、どうにか状況を収めた。
「ぺとらおねえちゃん、おこったらやーなの」
「怒ってませんわ、えこ」
　交番で目を覚ましたえこは、今はペトラの手を握っている。その様子をノーラとローサは穏やかに見守る。
「とにかく、今日の主役は貴女です、ヴァイス」
「は？　何の話でしょうか？」
　着いた場所は、喫茶あいの。ケーキ作りを教わった記憶が甦る。ペトラが先に入るようにと目で促すと、ヴァイスは小さく頷き、喫茶あいののドアを開いた。

「ヴァイスさーん！　いらっしゃいませー♪」
　パン――！　ドアが開き、ヴァイスの姿が見えると同時に、はぁとがクラッカーを鳴らして歓迎する。しかし、ヴァイスは咄嗟に横っ跳びに身を翻す。テーブルに並べられた料理の上を転がりながら、携帯していたハンドガンH&K USPを取り出し――
「ソフィー！　何やってんの！」
　厨房から伸びたシャルラッハロートの鎖が、ヴァイスの銃を弾いた。
「シャルラッハロート、今、銃声が――」
「クラッカーでしょ……」
　頭にサラダボウルをかぶり、全身料理まみれになったヴァイスが立ち上がる。茫然としたはぁとの手に握られた小さな筒から火薬の匂いが漂っている。そして床に散らばった紙吹雪を見て、ヴァイスはまたしても自分がとんでもない失敗をしたことに気付いた。
「お……おどかしちゃって……ごめんね……」
「あ、愛乃はぁと教官殿、お久しぶりです……」
　茫然と立ちすくむヴァイスの視線が助けを求めるようにペトラを見る。
「……せっかくですから、皆でちょっとした会食でもして、その最後に――と思っていたのですけれど……シャルラッハロート、前座はなくなりました」
　ペトラが溜息交じりに言うと、奥の厨房からシャルラッハロートが何かを大事そうに抱えてやってくる。
「きょ、今日は……ソフィーにこれを……」
　それは真っ赤なケーキだった。
「ソフィーが私に作ってくれたケーキを食べてから、いつかお返ししたいって思ってて……初めてだから、あんまり上手くはできなかったけど……」
　そして、シャルラッハロートが全身ケーキの材料まみれになっているとこに気付き、その苦労と努力を思うとヴァイスの胸がいっぱいになる。
「……ソフィー、食べてくれる？」
「もちろんだ。お前が――大切な家族が、私のために作ってくれたケーキだ。遠慮なくいただこう」
　ヴァイスは改めてシャルラッハロートのクリームまみれの顔を見て、少し笑った。
「ひどい有様だぞ、シャルラッハロート」
「ソフィーだって、ひどい有様じゃない。クラッカーを銃声と勘違いして料理に飛び込むなんて」
「……む、これは不可抗力というやつで……」

「私が考えていた流れとは違いますけれど、ま、これで良しとしましょうか」
「よしとするのー♪」
　微笑み合うヴァイスとシャルラッハロートを見て、ペトラとえこも微笑む。
「格好つけてないで、あなたも片付け手伝いなさい。どうしてくれるのよ、この料理……」
「さ、冴姫ちゃん……」





「私に勝てる夢でも見たの？」

操鎖の紅き戦処女（ヴァルキュリヤ）

シャルラッハロート

某大戦中の発足以後、聖女や聖霊を人工的に産み出す研究を裏の世界で極秘裏に続ける「ドレクスラー機関」の現日本支部で誕生した戦処女（ヴァルキュリヤ）。

宗教系の全寮制学園を隠れ蓑とした施設で、幼い頃から戦闘員としての厳しい訓練を受け続けていた。ヴァイスに対して極端に精神的な依存をしている。

機関の神霊兵器を起動させる最終計画のために洗脳されてしまうが、ヴァイスを守るために、日本を破壊する神霊兵器の破壊を目論み、ペトラに組織が滅ぼされた直後に失踪する。

ヴァイスのために――という自分の思いとは裏腹に、ヴァイスが自分だけのために行動してくれないことにいら立ち、やがて敵対してしまう。

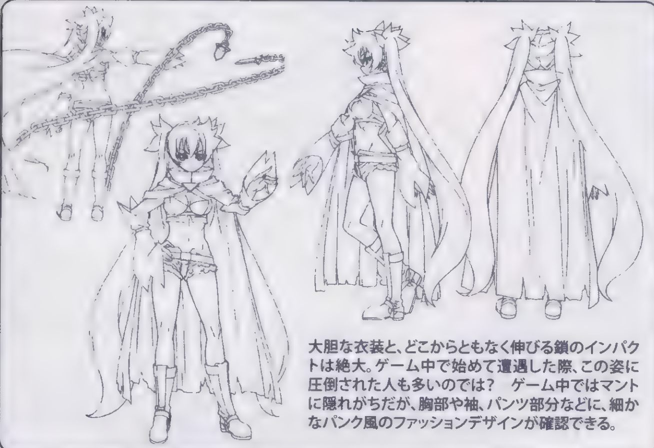
なお「シャルラッハロート」とはドレクスラー機関から与えられたコードネームであり、戦処女となる以前の記憶はない。

国籍	日本
現住所	神奈川県相模原市ローゼンベルク学園学生寮
生年月日	不明
年齢	14歳
身長	158cm
体重	47kg
スリーサイズ	81・56・82
血液型	AB型
所属	私立ローゼンベルク学園中等部2年A組
得意科目	興味なし
苦手科目	興味なし
格闘スタイル	操鎖能力・第三世代
CV	松岡 由貴

超必殺技カットインイラスト

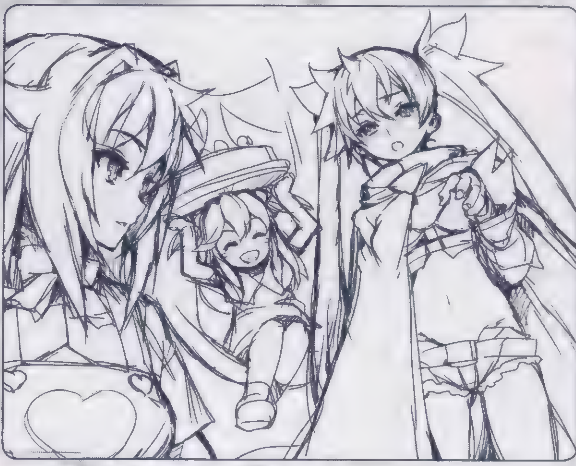


デザイン基本設定



大胆な衣装と、どこからともなく伸びる鎖のインパクトは絶大。ゲーム中で始めて遭遇した際、この姿に圧倒された人も多いのでは？　ゲーム中ではマントに隠れがちだが、胸部や袖、パンツ部分などに、細かなパンク風のファッションデザインが確認できる。

エンディングラフ画&ストーリーダイジェスト



洗脳と自我との狭間に苦悩しつつも、最後にはヴァイスを傷付けたこの陰謀を終わらせるべく、神霊兵器を打ち倒したシャルラッハロート。戦いの後に目覚めた彼女を迎えてくれたのは、自分には「家族」が居るという暖かい事実と、ヴァイスが作ってくれた手作りケーキだった。

シャルラッハロートさんに突撃Q&A

Q1 趣味は？：買い物。機関がなくなったおかげで外出もできるようになったから。服とか買いに行くの、憧れてた。

Q2 好きなものは？：ソフィーが私のために作ってくれたケーキ。それ以外はないわ。

Q3 嫌いなもの、苦手なものは？：面倒臭いこと訊くわね。……私とソフィーとえこ、それ以外の全て。それでいいわ。

Q4 特技は？：機関から与えられた操鎖能力・第三世代。私自身にはそれしかない。それぐらいちゃんとわかってる。

Q5 自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？：私に自己分析でもさせたいの？　何？　カウンセラー気取り？　死ぬの？

Q6 好きな異性のタイプは？：はぁ？　男なんて滅べばいいじゃない。

Q7 将来の夢は？：ソフィーと一緒にいられる今がずっと続けばいい。

Q8 部活動には参加している？：ソフィーがやるんならやってもいいけど。私はやる気ゼロ。

Q9 必殺技の名前はどうやって付けた？：操鎖能力・第三世代の制御プログラム名でしょ。私じゃなくて機関の開発担当者に訊きなさいよ。

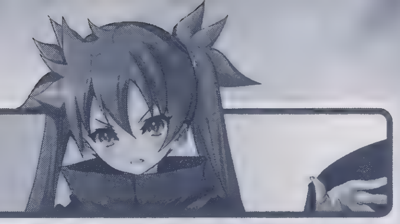
Q10 その格好はご自身の趣味ですか？：だったら？　人の趣味にケチつけんの？　ねぇ、バカなの？

Q11 言葉遣いは直した方がいいのでは……？：何様のつもり？　アンタに言われる筋合いないでしょ？　あんまり面白いことばっか言ってると、殺されたってしょーがないなぁって思わない？　ねぇ？

Q12 ヴァイスさんとの一番の思い出は？：全て、全部、オール。わかる？　ソフィーが私の全てなの。

表情集





オリジナルショートストーリー

シャルラッハロート すなおなきもちで

「わーっ！　ダメだってばーっ！」
「はぁ？　何でよ？　かき混ぜるんでしょ？　だったら手っ取り早くこうやって――」
「鎖を使う必要なんてどこにもないよーっ！」
　喫茶あいのの厨房に、怒声と悲鳴が飛び交う。そして今日何回目かわからないボウルが跳ねる音がして、その中身が壁や床、それとシャルラッハロートとはぁとに降りかかる。
「だからちゃんと優しく愛情込めて！」
「込めてるじゃない！　私の、ソフィーへの愛を！　こんなに行動で示してるのにアンタわかんないの？　バカ？　バカなの？」
「………………は、激しい、愛、だね……」

　その様子を厨房から少し離れた席で、背後にノーラとローサを従えたペトラが紅茶を嗜みながら見守る。
「……止めなさいよ」
　ペトラの向かいに座る冴姫が不機嫌そうに言った。
「もう少し好きにさせましょう。今日はその為に、喫茶あいのを一日貸切にさせていただきましたから」
「喫茶店に自前のティーセットを持ち込むのも貸切ならでは……ってことかしら」
「甘楽さんもどうぞ。ローサの紅茶は一級品です」
「……結構よ」
　冴姫は深く溜息を漏らした。

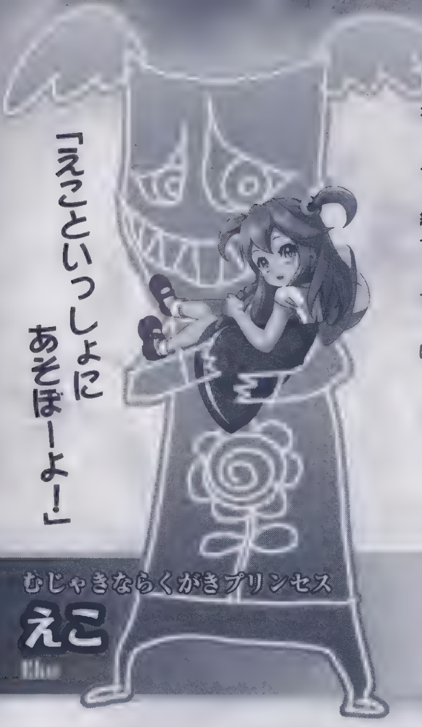
「愛乃はぁと教官ってどこにいるのよ」
　数日前、ローゼンベルク学園理事長室を訪れたシャルラッハロートはいきなりそう切り出した。ペトラは書類から目を離して、ローサに紅茶を用意するように頼んだ。
「彼女に何か用があるのですか？」
「ソフィーが言ってたわ。愛乃はぁと教官殿はケーキ作りの指導力において右に出る者はいない――って」
「指導力について私には評価できませんが、彼女独自の精神論によって作られる洋菓子が高い評価を得るに値する味であることは認めましょう」
「いいじゃない。それで？　どこにいるの？」
「彼女はローゼンベルクに所属していません」
「あ、フリーの傭兵？　だったら、すぐに呼んで。費用は私が出すから」
「シャルラッハロート。何を計画しているのか、何故、愛乃はぁとさんが必要なのか、それを説明なさい。私が納得できれば、取り次ぎましょう」
　ペトラはローサの淹れた紅茶を口に含んで、シャルラッハロートに先を促す。忌々しそうにシャルラッハロートはペトラを睨んでいたが、やがてしぶしぶ説明を始めた。
「ソフィーが……私のためにケーキを作ってくれたから……私も……お礼に、ケーキ作ってあげようと思ったのよ……」
「いいでしょう。そういう話でしたら協力しましょう」
　即断即決――ペトラの行動は迅速だった。
　そして週末、ペトラは喫茶あいのを貸切にして、シャルラッハロートがはぁとからケーキ作りを学ぶ機会を用意した。

　しかし、我が強いシャルラッハロート相手にさすがのはぁとも困惑を隠せず、対応に困っている様子がペトラにも、はぁとの手伝いに呼ばれたけれど何もやることがない冴姫にもしっかり伝わっていた。
「……はぁ？　スポンジ焼くのって何でこんなに時間かかるの？　火力上げなさいよ。倍の強さにすれば、半分の時間で済むでしょ？」
「焦げちゃうからダメ！　その間に、次の用意をすればいいし、そんなにデコレーションにこだわらないんだったら用意する物も少ないから、スポンジにおいしく焼けろ～って気持ちを送るの！」
「意味わかんない。何でそんなことするの？」
「えー……。美味しく焼けるおまじない……」
「バカじゃないの？」
　さすがに我慢の限界が来たのか、冴姫が立ち上がろうとすると――ほんの一瞬、先に立ち上がったペトラが冴姫を制して厨房に向かう。
「今日はこれで終わりにします。愛乃さん、ありがとうございました。シャルラッハロート、帰ります」
「何言ってんの？　ふざけてるの？」
「ふざけてるのは貴女でしょう！」
　ペトラの一喝が店内に静まり返る。
「貴女の態度は人に教えを乞う態度ではありません」
「ちょ――」
「言い訳は結構。いいですか、シャルラッハロート。ヴァイスは彼女にケーキ作りを教わったのは一日だけ。その後、貴女が目覚めるまで毎日ケーキ作りの練習を続けていました。今、ケーキ作りを体験しているからわかるでしょう？　ヴァイスにとって決して容易なことではなかったと。そのヴァイスの気持ちに応えたいという貴女の気持ちを尊重して、私は今日この場を設けました」
「……ぺとらん、私は別に気にしてないよ」
「いえ、そういう問題ではありません。私には、今のシャルラッハロートが作ったケーキをヴァイスが喜ぶとは思えません。それが、我慢できません」

　ペトラとシャルラッハロートの睨み合いはすぐに終わった。シャルラッハロートは目を伏せて、
「………………悪かったわ、教官殿」
　はぁとに聞こえるか聞こえないか、小さな声で謝罪した。そしてオーブンの前にしゃがんで、その中で焼いているスポンジをじっと見つめる。
「おいしいケーキを作りたいの。ここでソフィーのこと考えながら美味しくなれって思ってればいいの？」
「うん♪　そうするとね、すっごく美味しくなるよ」
　事態を収拾してペトラが再び冴姫の向かいの席に座る。何も言わずにローサがペトラと冴姫のカップに暖かい紅茶を注ぐ。
「……最初から、こうなるってわかってたの？」
「他人との接し方を知らないだけでしょうから、素直になるタイミングが必要とは思っていました」
　悠然と紅茶を口に含むペトラを見て、冴姫の肩の力も抜けた。冴姫もローサの淹れてくれた紅茶を味わう。
「……どういう風の吹き回しですか？」
「あなたほどじゃないわ」
　初めて会った時に比べて、ペトラも変わったと冴姫は心底思う。

「デコレーションはこんなのがいいなーって希望はあるかな？」
「ヴァイスが白いケーキだったから、私は紅いのが」
「真っ赤なのがいいんだよね？　……うん、何とかなると思うから、がんばろうね！」
「ええ。が、がんばる……」
　はぁとの笑顔に、シャルラッハロートは恥ずかしそうに一度だけ頷いた。ヴァイスがはぁとのことを高く評価しているのが、少しわかった気がした。





「えことい っしょにあそぼーよ！」

むじゃきならくがきプリンセス

えこ

「ドレクスラー機関」の研究用被検体として捕獲された、極めて高い聖霊力を持つ少女。

自分で描いた絵をエーテル体として動かせる特異な能力を生まれつき有する。天涯孤独の身ではあるが、兄を描いていつも一緒にいるので寂しくない。

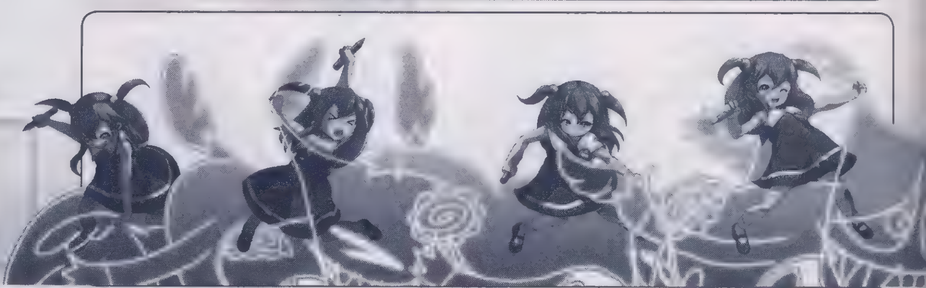
ヴァイスとシャルラッハロートがやさしいおねーちゃんなので大好き。組織がペトラに滅ぼされ、保護されても何がどうなったのか、あまりよくわかっていない。

ペトラが来てからはお外にいっぱい遊びに行けて楽しいけど、お外でおにーちゃんを描くと怒られるので困る。

最近、おねーちゃんたちが忙しいみたいで遊んでくれない。お手伝いをしてほめてもらって、また遊んでもらいたい。「えこ、カズにーちゃんとがんばるの」

国籍	日本
現住所	神奈川県相模原市ローゼンベルク学園学生寮
生年月日	不明
年齢	5歳
身長	101cm
体重	16kg
スリーサイズ	49・47・53
血液型	A型
所属	私立ローゼンベルク学園幼等部さくら組
得意科目	おえかき
苦手科目	よくわかんない
格闘スタイル	穢れなき子供心と兄妹愛
CV	辻 あゆみ

超必殺技カットインイラスト

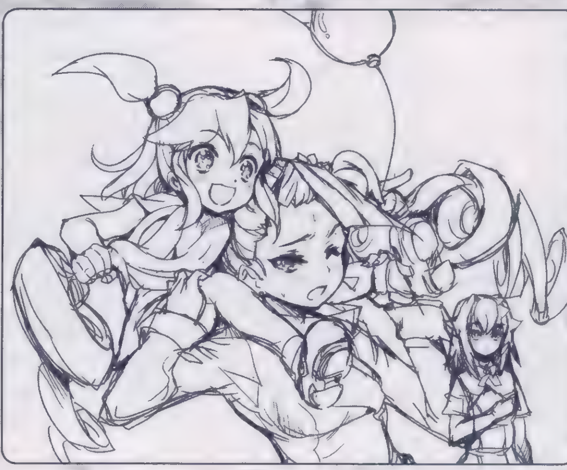


デザイン基本設定

園児服に園児帽と、どこから見ても立派な幼稚園児ファッションのえこ。ゲーム中はあまり目立たないが、後ろ姿を見ると園児帽の大きさが際立ち、より小柄に見える。彼女の身長が約100cmなので、一緒に居る姿を見る限り、カズの身長は200cmを軽く超えているようだ。



エンディンググラフ画&ストーリーダイジェスト



事件解決から数日後、ヴァイス、ペトラと一緒に遊園地に行くという希望がかない、ご機嫌のえこ。いつものごとく、言葉遣いを巡って固くなるヴァイスとペトラの二人のやりとりも、えこの無邪気さの前に氷解していく。和む二人と一緒に、えこは遊園地のすべてを満喫する。

えこさんに突撃Q&A

Q1 趣味は？：ぺとらおねえちゃんにもらったにっきちょうに、まいにちにっきをかくことなの。たのしいの。

Q2 好きなものは？：しろいおねえちゃんと、あかいおねえちゃん。ぺとらおねえちゃんもすきなの。

Q3 嫌いなもの、苦手なものは？：いじわるするひと、きらいなの。にがいたべもの、にがてなの。

Q4 特技は？：おえかきなの。おえかきして、うごかすの。たのしいの。

Q5 自分のチャームポイントは？　逆に直したい部分は？：ぺたんなの。はかせのおねえちゃんが「ぺたんをほこれるのはいまのうちよ」っていってたから、えこ、ぺたんなの。ぺたん。

Q6 好きな異性のタイプは？：カズにーちゃんはじぇんとるめんなの。

Q7 将来の夢は？：がかさんなの。みんなのために、えこ、いっぱいおえかきするの。

Q8 必殺技の名前はどうやって付けた？：むずかしいこと、よくわかんないの。えこ、おひめさまになるの。しんでれらー♪

Q9 カズにーちゃんの名前って、えこさんが付けたんですか？：ううん。カズにーちゃんは、カズにーちゃんだから、カズにーちゃんなの。えこはなにもしてないの。

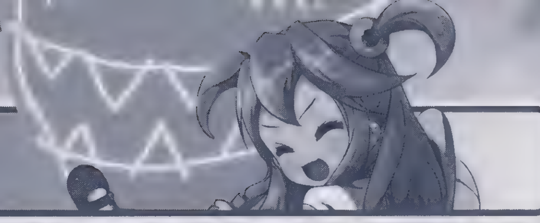
Q10 おねえちゃんとおばちゃんはどう違うのですか？：みたらわかるの。あっちはおねえちゃん、こっちはおばちゃん。みてもわからないの？　なんで？

Q11 えこさんの秘密があれば教えてください：（カズ）女性の秘密を探ろうだなんて、恥を知りたまえ。そもそも紳士の僕がそんな破廉恥な質問に答えるわけないだろう？

Q12 えこさんと離れているときは何をしているんですか？：（カズ）訊くだけ野暮じゃないかな？　男が独りで過ごす時間は、宝物さ……。

表情集





オリジナルショートストーリー
えこ

えこにっき

●がつ△にち
ぺとらおねえちゃんが、にっきちょうをぷれぜんとしてくれたの。わーい。あしたからがんばるの。

●がつ◎にち
ちゃいなのおねえちゃんをつくったはかせのおねえちゃんが「たゆんはせかいをすくう」っておはなしをしてくれたの。えこが「えこもたゆんになれるの」ってきいたら「わたしだからこそわかる。あなたには、たゆんのそしつはないわ」ってかなしそうにいわれたの。そしつってなに？　たゆん。

●がつ■にち
どろぼーのおねえちゃんが、てじなをいっぱいみせてくれたの。すごかったの。ぼうしのなかからなんでもでてくるの。
そのあと、らいおんさんとぶりきさんとかかしさんといっしょにあそんだの。ちょーおもしろかったの。

●がつ▽にち
たこやきのおねえちゃんがたこやきをやいてくれたの。はふはふ。おいしいの。そのあと、おこのみやきもやいてくれたの。はふはふ。おいしいの。
それから、てりーよどがわにのせてもらったの。すごいの。おっきいの。ごっついの。せいぎのひーろーだったの。どりるちょーかっこいいの。

●がつ◆にち
ぺとらおねえちゃんが、どれくすらーきかんのことをいっぱいしらべてるの。どれくすらーきかんのことをしらべてるときのぺとらおねえちゃん、ちょっとこわいからきらいなの。でもぺとらおねえちゃんだいすきなの。たゆん。

●がつ□にち
えるざおねえちゃんが、おはなのおせわをしてたの。えこ、えるざおねえちゃんのおてつだいしたの。ろーぜんべるくには、えるざおねえちゃんがおせわしてるかだんがいっぱいあって、たいへんだったの。でも、いっぱいあんぱんくれたの。おいしかったの。
おはなのおせわがおわったら、えこもえるざおねえちゃんもどろんこだったから、いっしょにおふろにはいったの。ざぶーん。かぽーん。
おふろからでたら、くらりすおばちゃんがこわいかおでえこをにらむの。なんで？

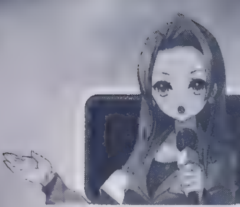
●がつ▲にち
ときどきろーぜんべるくにいる、あかいめのおねえちゃんが、ちっちゃなあかいめのおねえちゃんといっしょにいたの。ちっちゃいあかいめのおねえちゃんがろーぜんべるくにあそびにきたみたいなの。
ふたりともあんまりしゃべってなかったけど、なんだかとってもなかよしさんだったの。

●がつ○にち
くらりすおばちゃんがちょーまじめなかおで「おねえちゃん」と「おばちゃん」のちがいについて、えこにせつめいするの。ぜんぶせつめいしおわったら、うれしそうに「さぁ、おねえちゃんっておよびなさい」っていったけど、えこ「やっぱりくらりすおばちゃんは、くらりすおばちゃんなの」っていったら、なきながら「えるざ〜っ」っていいながらはしっていったの。
えこ、わるくないの。たゆん。

●がつ◇にち
きょうは、しろいおねえちゃんとおでかけしたの。でんしゃにのって、ごとごと。がたこんがたこん。
とちゅうでしろいおねえちゃんがだっこしてくれたら、ねむくなってねちゃったの。めがさめたら、しらないところにいたけど、ぺとらおねえちゃんとおまけのふたりのおねえちゃんがいたの。
ぺとらおねえちゃんについていったら、きっさあいのっていうおみせについたの。しろいおねえちゃんがおみせにはいったら、ぱーん、がらがら、がしゃーん、ぱりーん。ぺとらおねえちゃんがいらっとしてたの。
おみせにはいったら、しろいおねえちゃんがおりょうりをならべてたてーぶるのうえであそんだみたいで、おりょうりでべちゃべちゃだったの。えこもこんどそのあそびやりたいの。
そしたら、あかいおねえちゃんが、まっかなけーきをもってでてきたの。とってもきれいなけーき。しろいおねえちゃん、とってもとってもうれしそうだったの。あかいおねえちゃんも、とってもとってもうれしそうだったの。おねえちゃんふたりがうれしそうだったから、えこもとってもとってもうれしいの。
それから、ぐちゃぐちゃになったてーぶるとか、こぼれたおりょうりとか、われたおさらとか、ぴんくのおねえちゃんとあおいおねえちゃんとおまけのふたりのおねえちゃんといっしょにおかたづけして、はんぶんぐらいのこったおりょうりを、みんなでたべたの。おいしかったの。
さいごに、あかいおねえちゃんがつくったけーきをしろいおねえちゃんがたべて、のこりをすこしずつみんなでわけてたべたの。「すとろべりーとらずべりーのべりーべりーなあまずっぱいこいのあじがするけーきだよ」ってぴんくのおねえちゃんがいってたの。よくわかんないけど、おいしかったの。「こんど、えこにもけーきのつくりかたおしえて」っていったら、ぴんくのおねえちゃん「うん、いいよ」っていってくれたの。えこ、しょうらいはけーきもつくれるがかになるの。もうきめたの。ぜったいなるの。
だって、かぞくはけーきをつくれるの。

「えこ、まだ起きてるのか？」
ヴァイスが声をかけると同時に、えこは今日の日記を書き終えた。
「にっきかいてたの。きょうはいっぱいかくことあったから、ちょーいっぱいかいたの」
「そうか。でも、もう遅いから、すぐに寝るんだぞ」
そう言ってヴァイスは途中まで降りた階段を上がって行く。えこは自分専用の大きな枕を抱くと、階段を駆け上がってヴァイスの手を握る。
「どうした？　一緒に寝るか？」
「うん！」
えこは握ったヴァイスの手を離さずに、そのまま階段を上がってシャルラッハロートの部屋に向かう。
「えこ？　ソフィー？　どうしたの？」
「いっしょにねるの！　さんにんで！」
えこはそう言って自分の枕をシャルラッハロートのベッドに置き、シャルラッハロートの手を握った。
「お姫様はこう言っているが、どうする？」
「……はいはい。いいわよ。泣かれたって困るし」
今日は、家族三人でずっと一緒にいられる素敵な夢が見られるといいな——とえこは思った。





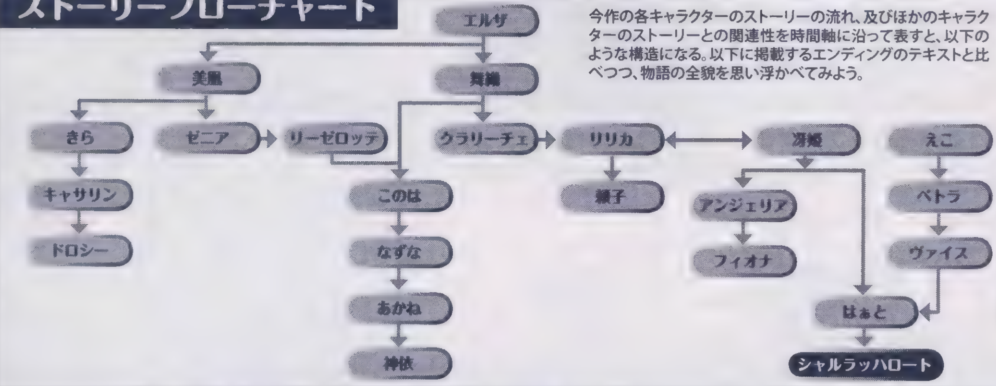
『アルカナ3』の物語をより深く楽しむための

キャラクター別ストーリー紹介

多くの登場人物の思惑が複雑に絡まり合い、織りなされる『アルカナ』シリーズの物語。ここでは『3』の各キャラのエンディングを紹介しつつ、物語の流れを整理してみたい。

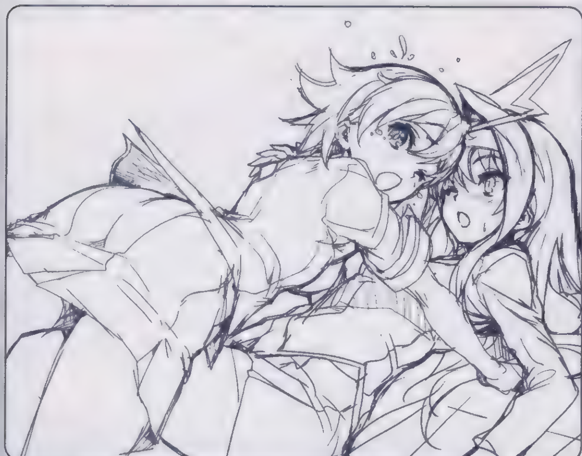
ストーリーフローチャート

今作の各キャラクターのストーリーの流れ、及びほかのキャラクターのストーリーとの関連性を時間軸に沿って表すと、以下のような構造になる。以下に掲載するエンディングのテキストと比べつつ、物語の全貌を思い浮かべてみよう。



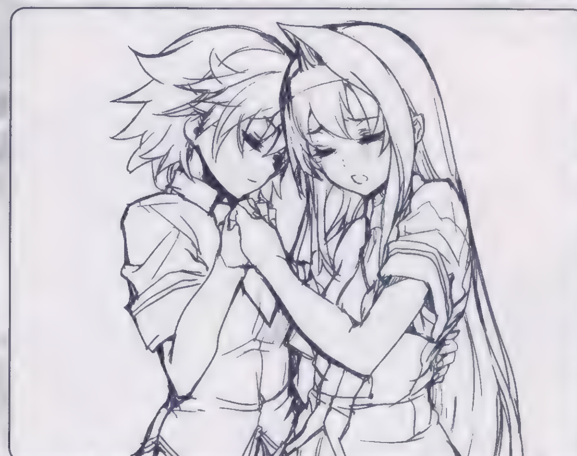


愛乃 はぁと
Aino Heart



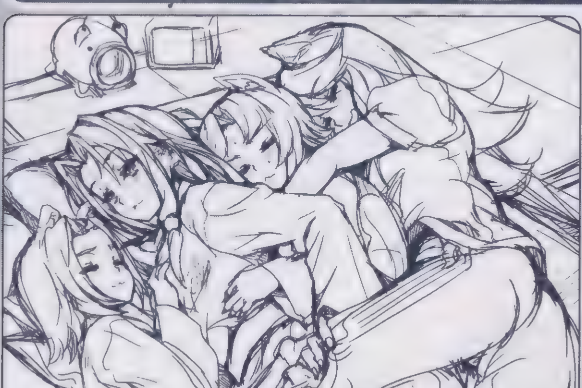
神霊兵器撃破から数日後。ヴァイスにケーキ作りを教えた後、フィオナとの別れの際にかけた迷惑のお詫びに、と訪ねてきた冴姫と帰宅したはぁとだったが、廊下でゴキブリを見たと大パニックに。独りだったら大変だったと、冴姫が側にいるうれしさを噛み締めるのだった。

廿楽 冴姫
Tsuzura Saki



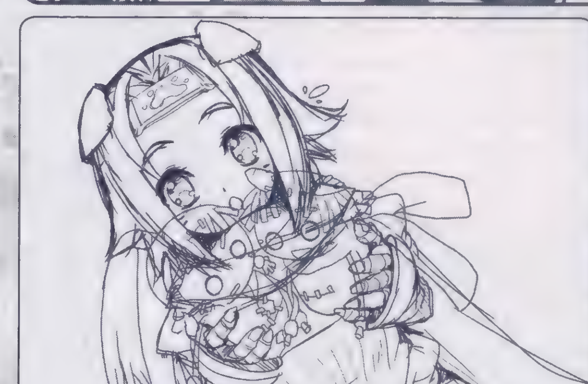
聖霊石の原石を集めれば願いがかなうという噂は、ドレクスラー機関が流した嘘だった。その力でフィオナを人間に戻したかったと悔しさに震える冴姫だが、フィオナはその気持ちに心から感謝する。別れの後、親友はぁとが優しく支えてくれる側で、冴姫は静かに涙を流した。

朱鷺宮 神依
Tokinomiya Kamui



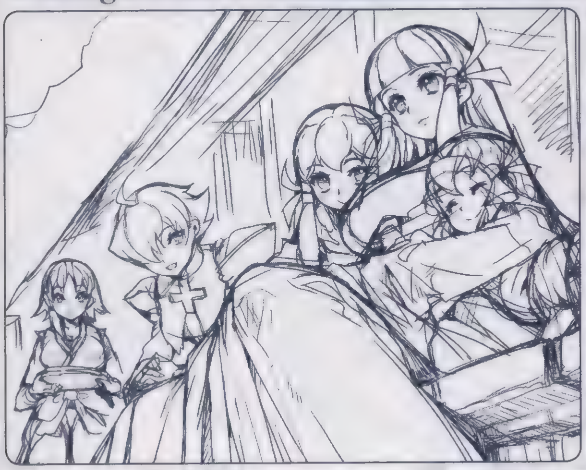
神霊兵器完成の陰謀をこの時代でも阻止した神依だったが、闘いの後このは、なずな、あかねと過ごす平穏の中、千年守としてまた眠りにつき、皆と別れる時を思い胸を痛める。そしてその時皆に悲しみ以外のものを残すには、自分に何ができるのかを考え続けるのだった。

このは
Konoha



神依の負担を減らすために単独で行動し、神霊兵器をも停止させたこのは。その後、指を針傷だらけにしながらも、舞織の指導でこのはと神依のぬいぐるみを完成させ、神依に贈る。心から礼を言う神依に、このははぬいぐるみになってもずっとお側に、と無邪気に告げた。

春日 舞織
Kasuga Maori



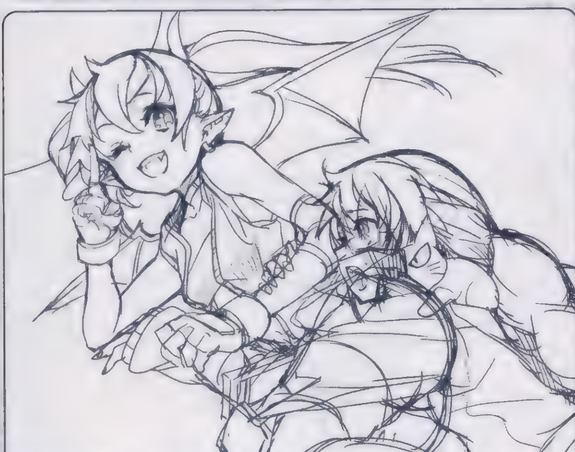
役目を果たしてから数日後、舞織がこのはに裁縫を教えていたところに、エルザが訪ねてくる。無力さに悩むことはないかとエルザに相談されると、無力でも家族が支えてくれる、と舞織は迷い無く答えた。感心しながらも、まるで自分より年上のようだとエルザは苦笑する。

美凰
Mei-Fang



ペトラへの人工聖女の研究記録の報告を終えた明芳は、機関の研究目的に不老不死の実現が含まれていたことにエゴを感じ、美凰にも結果として永遠の命を与えたことを詫びる。だが美凰は、その命を与えてくれたこと自体に感謝し、明芳は彼女を自慢の娘と再認識した。

リリカ・フェルフネロフ
Lilica Felchener



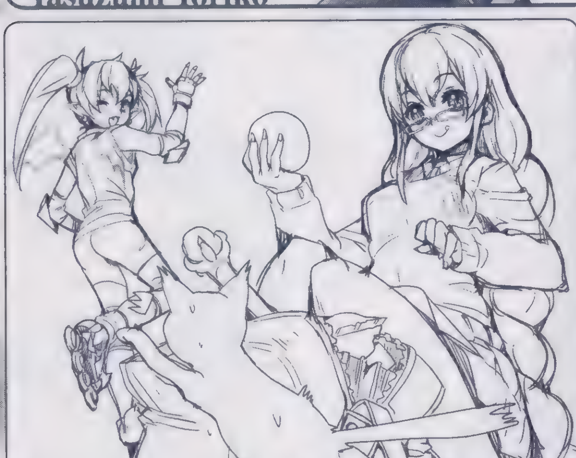
勢いで神霊兵器を破壊してから数日後、冴姫とフィオナの別れを偶然見かけたリリカは冴姫の想いを知り、面白半分で聖霊石の原石を集めていたことを恥じる。そして今度は冴姫のために、フィオナを人間に戻す方法を父に聞くべく、頼子を連れて月夜に飛び立つのだった。

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Lieselotte Achenba



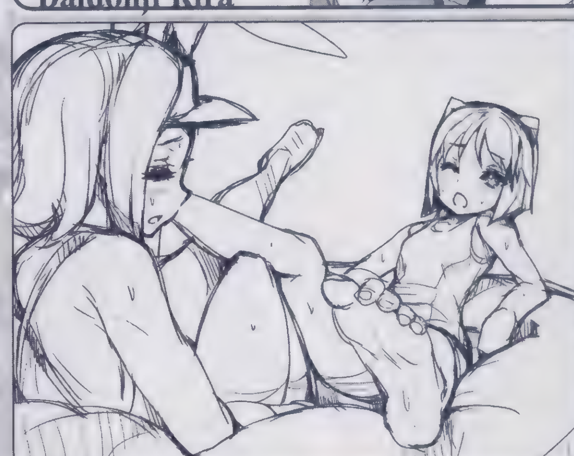
ドレクスラー機関の存在を知ったリーゼロッテの質問に、神依は彼女も人工聖女であることを教える。では、ゼニアは？　そう尋ねた時、ゼニアその人が現れ、彼女を突然抱きしめた。言葉少ない再会だったが、リーゼロッテは「おかえり、お姉ちゃん」と確かに告げる。

安栖 頼子
Yasuzumi Yoriko



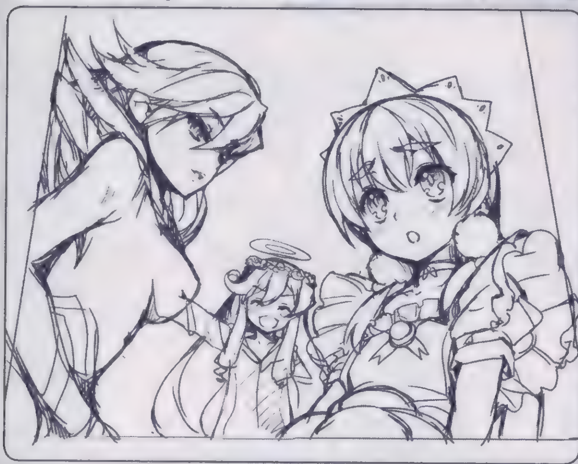
フィオナを人間に戻す使命感に燃えるリリカに引っ張られていく頼子だったが、ミケから魔界や聖霊界にある特殊な触媒が必要と教えられ、自分も魔界へ！　と意気込む。それではフィオナの二の舞と気付かず暴走する頼子を止める役は、ミケに押し付けられる形に……。

大道寺 きら
Daidohji Kira



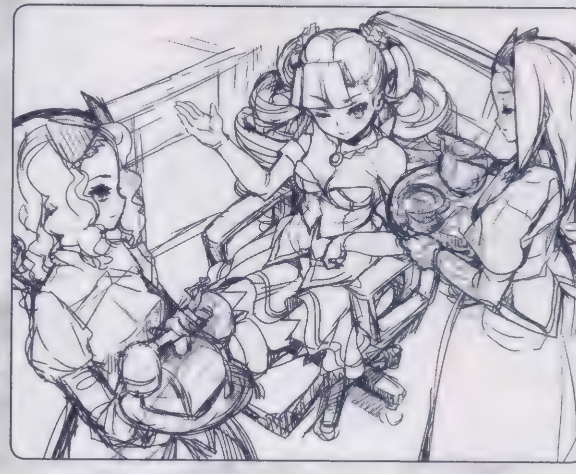
世界征服計画の参考として神霊兵器に興味津々のきらだったが、聖霊庁が守る機密に触れられる身分でもない上に、研究室であるプレハブ小屋のエアコンは壊れる始末。悶々としているところに遊びに来たキャサリンに対しても、暑さにやられたのか普段と違った一面が……？

フィオナ・メイフィールド
Fiona Mayfield



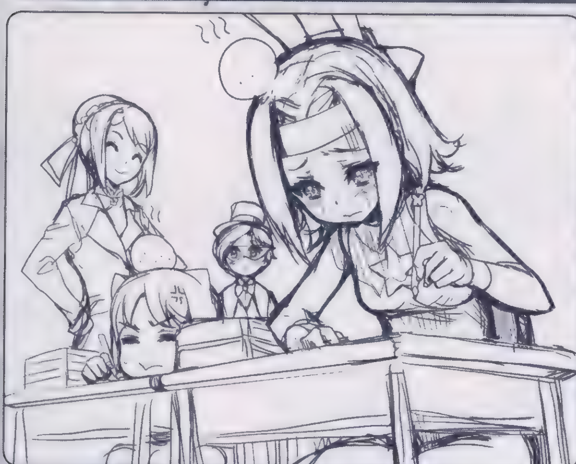
人間に戻る方法は見つからず、冴姫と別れて聖霊界に戻ったフィオナ。独り落ち込むものの、ミルドレッドは彼女を優しく励ます。誕生日のお祝いで上機嫌のアンジェリアからも、1日なら次元の歪みを作れると意外な申し出を受け、二人にひたすら感謝するフィオナだった。

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト
Petra Johanna Lagerkvist



祖母の代からの機関との因縁に、自ら終止符を打ったペトラ。数日後、えこと遊園地で遊ぶ約束を果たした後、ヴァイスからの頼みを伝えるべくはぁとへと電話する。その長電話と遊園地に疲れたと愚痴をこぼすものの、ノーラとローサには楽しそうな様子が丸分かりだった。

キャサリン京橋

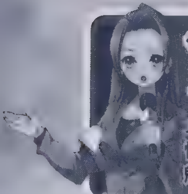


テリー淀川mk-IIで、見事神霊兵器を粉砕したキャサリン。ドレクスラー機関の技術も手に入って研究の日々と思いきや、小学校の宿題という意外な強敵を前に、きらと二人で逃亡を試みる。しかし明芳と美凰に捕まり、さらにドロシーのショーにも協力させられることに。

ゼニア・ヴァロフ
Zenia Valov



決戦から数日後、ペトラに人工聖女についての情報提供を求めたゼニアは、自身が第二世代人工聖女・戦乙女であり、エルフリーデ・アッヒェンバッハであることを知る。リーゼロッテのところへと急いだゼニアは、無言で、しかし想いをこめて彼女を抱きしめるのだった。



サブキャラクター ミニ設定資料館

メインキャラに負けず劣らずの個性的な脇役たちの存在も、本作の魅力。ここではその一端を紹介。



●滝尾いこい

日本聖霊庁対策実行本部の職員（乙女に年齢を訊いてはいけない）。主な業務は神依の補佐。仕事に対して責任感が強く、生真面目な性格なので神依とこのはのマイペース過ぎる行動のおかげで、胃に穴が開きそうな日々を送っている。神依とこのはには携帯電話をちゃんと使えるようになってほしい。

●はやたとふすみ

犬若丸一族の隠里の近隣の神社に祀られた神の遣いが、なずなの霊力で実体化した姿。



○霊鳥「ふすみ」

鴉のような姿をした霊鳥。普通の鴉より大きく、風格がある。争いは嫌いだが、なずなを護るためなら敵を傷付けることも辞さない。なずなの頭に止まるのがお気に入り。はやたとは仲良し。

○霊獣「はやた」

犬のような姿をした霊獣。大きな体躯に、片目に傷が入った獰猛な顔をしており、敵に対して容赦しない。しかし普段はおとなしく、イタズラ好きな一面もある（なずなに対してのみ）。なずな以外には警戒心を解かない。





●カズ

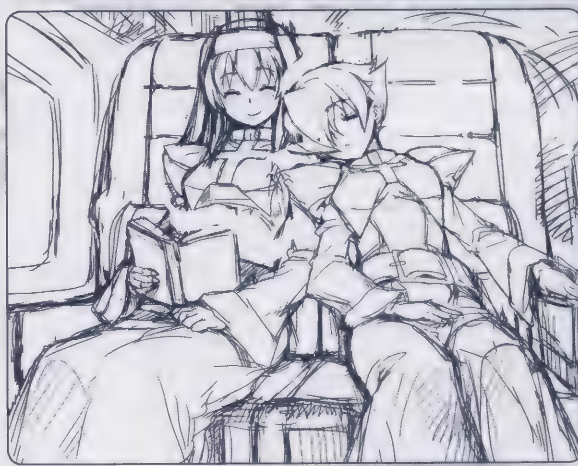
本名はカズヒロ。えこが落書きで描いた理想の王子様が人格を持った存在。性格や立ち振る舞いは、自他ともに認める紳士。えこが「カズにーちゃん」と慕うので、えこのために立派な兄であることを心掛けている。なお、カズだけに限らず、えこが普通のクレヨンで描いた落書きがえこの聖霊力を受けて動くので、聖霊力の無い一般人にも当たり前のように見えてしまう。

ドロシー・オルブライト
Dorothy Albright



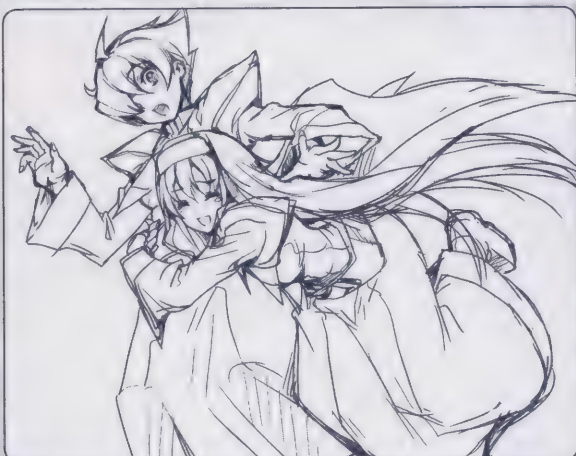
神霊兵器を倒してから数日後、学校の宿題で徹夜となったきらとキャサリンを連れて舞台に立ったドロシー。人体切断や脱出マジックにいつの間にか参加させられパニックになる二人を尻目に、乱入してきたリイナ捜査官をも巻き込んで、アルカナマジックは今日も冴え渡る!

エルザ・ラ・コンティ
Elsa La Conti



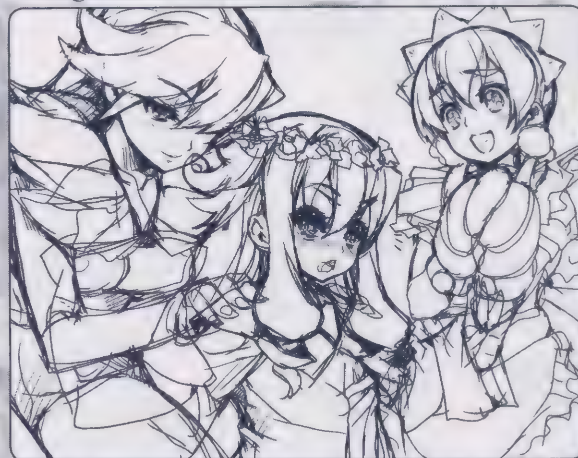
事件から数日後、クラリーチェと二人での欧州任務を終え、日本に帰還する機内でまどろむエルザは、数々の事件の中で自分の無力さを痛感すると告白する。その気持ちを優しさ、人らしさだと諭してくれる永遠のパートナーに対し、エルザは心からの感謝の言葉を述べた。

クラリーチェ・ディ・ランツァ
Clarice Di Lanza



出かけたエルザの後を追ってみると、その場所は春日神宮。エルザが舞織に相談する様子に、機内では甘えてくれたのにと嫉妬するクラリーチェだったが、エルザが舞織に尋ねた本題はペトラや彼女を労うための温泉の件だったと知り、感激して思わず抱きつくのだった。

アンジェリア
Angelia Avallone



観光ついでに事件を解決し、聖霊界に戻って即座に床につくアンジェリア。数時間後に目覚めると、誕生日のお祝いにと、ミルドレッドとフィオナからの花の冠が用意されていた。素直になれず暴言を吐きまくるも、あまりの嬉しさに涙まで浮かべるアンジェリアであった。

●ヴァイスのクライスメイト

私立ローゼンベルク学園中等部2年A組のいつも一緒の三人組。



○望田（もちだ）さん

いつも元気な望田さんはクラスのムードメーカー兼マスコット。大好物のスナック菓子をチラつかせるとホイホイついていく。人付き合いが苦手そうなヴァイスやシャルラッハロートにも積極的に話しかけてくれる良い子。



○館小路（たてこうじ）さん

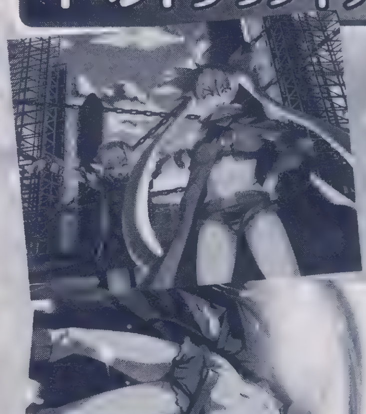
キリッと真面目な館小路さんはクラスの委員長。いかにも堅物で融通が利かなそうに見えるが、実際は物腰穏やかで周囲への気遣いに溢れている女の子。旧華族の流れを汲む良家のお嬢様でもある。

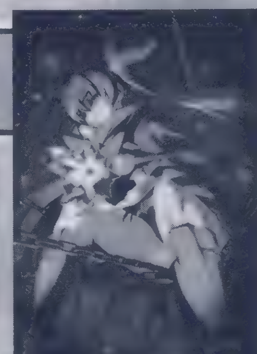


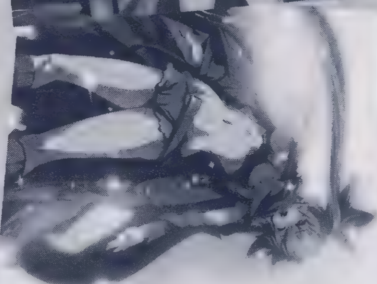
○辺瑠鍋（ベルナベ）さん

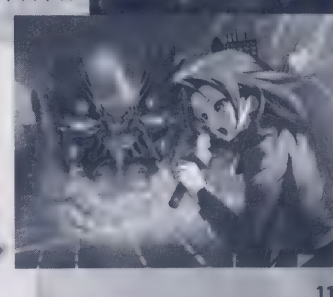
おっとりにっこりの日本人離れした長身とスタイルの良さで学園内でも有名人の辺瑠鍋さん。数年前に両親が日本に帰化したスペイン出身の女の子。包容力抜群。おおらかなので滅多に怒らない（らしい）。たぷたぷしても怒らない（らしい）。

印象的なあのシーンを……
イベントグラフィック集









（左上）中ボス・シャルラッハロート戦開始前　（右上）ストーリー幕間　（左下）シャルラッハロート撃破後　（右下）バッドエンド・ラグナロク発射時

新キャラクターたちのお部屋を訪問！

プライベートルーム紹介

一族ゆかりの甘味処「稲穂庵」の二階に住んでいる犬若姉妹と、ローゼンベルク学園の学生寮に三人で住んでいるヴァイス、シャルラッハロート、えこ。その様子をどどーんと公開しちゃいます!

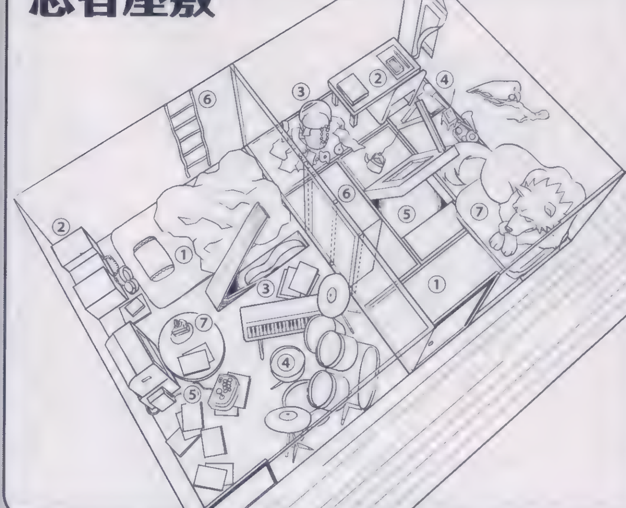
●あかね（左側）

①板張りの六畳の和室。布団は敷きっぱなし、雑誌（音楽や格闘技）は散らかっている。
②稲穂庵のバイト代を貯めて買ったオーディオ。でも音を出すとなずなが怒るので、泣く泣くヘッドホンを追加購入した。
③刀隠しの中にギターが隠してある。練習中。でも音を出すとなずなが怒る。
④知り合った人から譲ってもらったキーボードとドラム。練習中。でも音を出すと以下略。
⑤はぁとに格闘ゲームで負けたので、特訓するためにゲーム機を購入。アーケードスティックもそろえてやる気は十分。
⑥三階への縄梯子が天井に隠されている。特別に見せてもらいました。
⑦稲穂庵のため、他のお店のお菓子の研究もやっています。これは喫茶あいののお持ち帰りケーキ。

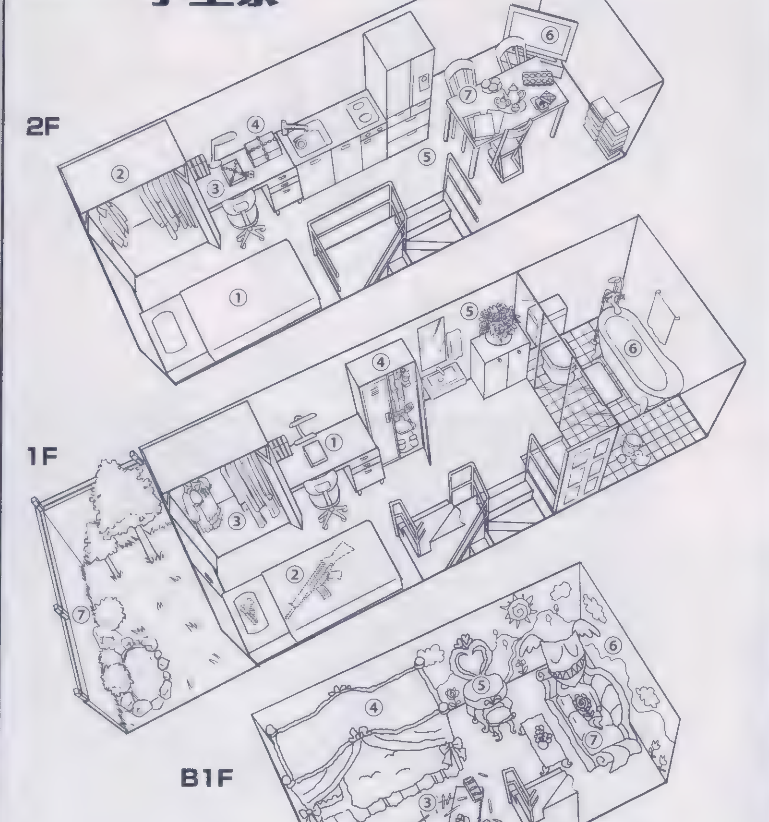
●なずな（右側）

①畳張りの六畳の和室。ふすみとはやたもくつろげる。
②しっぽが当たらない座イスと座卓でお勉強。筆と硯は常備。
③自分の知らない霊術を研究するために怪しげな霊術グッズ（通販）に手を出したけど、すぐにインチキと気付いてゴミ箱に投げ込んだ。（結構買った）
④最近は科学に興味があるので、科学雑誌や工作キットに手を出している。
⑤囲炉裏の下には一階への、掛け軸の裏には部屋の外への隠し通路がある。
⑥隣の部屋と行き来するどんでん返しがあるが、あかねがすぐに部屋を覗くのでタンスで塞いだ。
⑦布団はちゃんと毎日畳む派。

あかね&なずなの 忍者屋敷



ヴァイス&シャルラッハロート&えこの 学生寮



●シャルラッハロート（2F）

①ベッド、机、クローゼットなど、学生寮らしくヴァイスの部屋と基本的には同じ。
②クローゼットには自分で選んで買って来た、ちょっとボーイッシュなオシャレな服が並んでいる。
③かなり前から日記を付けている。ただし、厳重に鎖と錠で封じられている。
④さらに厳重に鎖と錠で封じられた鋼鉄製の箱。大切な物を入れているらしい。
⑤誰も料理をしないので、あまり使わないダイニングキッチン。
⑥えこが時々アニメを見る大型液晶テレビ。
⑦ローゼンベルクのみんなが普通の女の子になるためのグッズを置いていった。
・ティーセット（ペトラ）
・あんぱん盛り合わせ（エルザ）
・読み終えた関東圏の観光情報誌（クラリーチェ）
・タコヤキ焼き機（キャサリン）
・トランプ（ドロシー）

●ヴァイス（1F）

①ペトラから渡された日記帳。しかし内容は任務や訓練のことばかり。
②枕の下にはハンドガン（H&K USP）、ベッドの下にはアサルトライフル（H&K HK33）が備えてある。
③クローゼットにはペトラが用意した普通の女の子らしい服が並んでいる。苦手。
④ロッカーの中には武器や弾薬、緊急時に備えて携帯食料や水を入れたリュックが常備。
⑤ノーラとローサがときどき花を取り換えてくれます。
⑥ガラス張りのオシャレなバスルーム。えこが遊ぶおもちゃもある。
⑦小さな専用庭の塀の上に、侵入者を撃退するワイヤートラップをヴァイスが仕掛けた。

●えこ（2F）

①自分で描いたらくがきの家具に囲まれて気分は「しんでれらー」。
②らくがき帳には気の向くままにらくがきがされていく。
③クレヨン以外の画材もあるけど、やっぱりクレヨンがお気に入り。
④自分で描いた天蓋付きのベッド。
⑤お化粧はしないけど、鏡台セットは自分で描いて用意してみた。
⑥壁一面に描いた風景画。自信作。
⑦カズはハードボイルドを気取って、えこの描いたソファでいつも寝ている。

今回は小粒ぞろい!? アルカナ大きさ比較

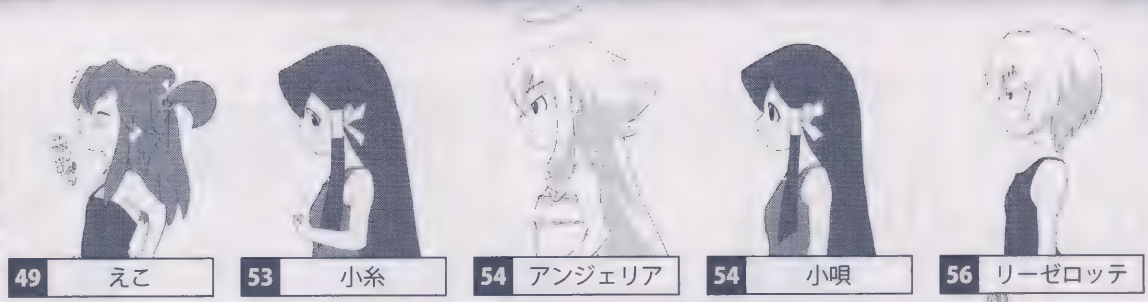


新アルカナ（ガイスト）の大きさを探るべく、既存アルカナを含め徹底比較！
⑬テンペスタス＜（気持ち大きい）②カヤツヒメ＜③ヘリオガバルス＜④はぁと＜⑤バルドゥール＜⑥ゴッドフリート＜⑦ランゴン＜⑧フェネクス＜⑨ミルドレッド＜⑩ギーァ＜⑪シャーリグラーマ＜（気持ち大きい）⑫アヌトゥパーダ



ちち くらべ

特集の締めは、ムックの方ではおなじみのこの企画！ 名前横の数字は、各キャラクターのあのサイズを表しております！







ニッティーとレインって?
タイトル部で登場したキュートな二人、ニッティーとレイン。アリカの音楽ゲーム「テクニクティクス」(PS2)、「テクニクビート」(PS2&アーケード)のプレイヤーキャラクターなのだ。この作品のサウンドを手がけたのが、今回取材したスーパースィープ。ゲーム音楽のマイスターたちが手がけた珠玉の名曲がゲームで楽しめるぞ!



※スーパースィープのプロデューサー 兼 宣伝大将軍


AYAショーック!
なんじゃこりゃあああっ
ガビーン!
新ゲーム○○の曲
歌2つ!(OP.ED)
BGM20
SE100ぐらい
ヨロ!
これで作れと…?
他にもこんなのとか…
こんなのとか!
1.かっこいいBGM
2.かっこいいBGM
3.かっこいいBGM
4.かっこいいBGM
5.かっこいいBGM
FFの○○のような曲
・FFの□□のような曲
・FFの△△のような曲
・FFの××のような曲
←頼む人を間違えている
←コピペリスト
こりゃーひどい…
それでもなんとか
ヤルよ。
すぐ電話!
問いあわせ!
どういうシチュエーションで、どう使うか
何の音か、はっきり言って
くれないとねー…これじゃ…
エスパーじゃない
からねこっちは
発注のやり方から
まず、話さないと
ダメですね
※SEとは効果音のこと
しかしまあこれだけの
ジャンルをこなしてるのも
すごいっスよねー…
レースにアクション、
SRPG、格闘に
パズル、美少女…
アドベンチャー…
ほぼ全ジャンルじゃん。
普通はジャンル
固定する人多い
ですよね
作曲家、歌手、
作家、マンガ家とかでも
うん
まあ、できなければ
話にならないですからね!
逆にシューティングが
5本続くとか
その方がつらい
さすがプロっすなー
そんな感じだと
没もけっこう出ちゃうん
じゃないスか?
でるよー。それは
もう捨てるしかない
捨てるとかもったいねー
それにも十分価値ありそう
Q.いろんなジャンルの作曲アイディア、どう考えてるの?
どうって…
普通だけど…
私はねー
音は一つも出さないで
とにかくじっくり考える!
資料みながら…とか
ああ
あるある
PCで打ちこみつつ
じゃないの?
いや
へんに音作っちゃうと
考えがブレる。イメージ
崩れちゃうんだよ
そう。あとは
後は音楽の
降りてくるのを
神さまが
待つだけ♥
か〜ん
な、なんだってー!?
か…神様っス
か——…
降りてこない時は
どうするんスか?
そ…その時は
フテ寝よ! フテ寝っ!
オホホホ
そーだ この仕事で
重要なことが
一つあるよ
?
何ですか?
それは「いろんなハード」に
対応できるか
どうかってこと!
ギラ



※アルカナハートのマンガ描いてる
時に、エクサムさんに招待されました

葉生田采丸先生のHP
「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第12回

常誌Geek編集長のコラム。今回は、アカウント(@arcadiamag)を開設したTwitterについて。ちなみに、弊誌名物読者コーナーA-Froのアカウント(@arcadia_afro)も併設。

Twitter始めました!
(夢ふくらむが、怖くもあり)

昨今Twitter (twitter.jp) をやらずんば人にあらずといった風潮なので、弊誌でも「Twitterを始めてみました (@arcadiamag)。

「Twitterのルールは、参加者が「いまどうしてるか」を、140字以内で短く吐き出すこと。それのみで成り立っています。しかしながら、この単純なルールから作り出される人の交流、そして思念のうねりは非常にパワフルかつスピーディーで、「Twitterは世界を席巻し、そして世界を変える勢いで今も普及が進んでいます。

ここでは「Twitterについての詳しい解説はしません。未体験で興味のある方は、この簡単だけれどもとらえどころの無いWebサービスについて、とらえどころが無いことを前提にした解説や本がたくさん書かれていますので、参考にしてみてください。

今日び「Twitterに企業がアカウントを作るのは全く珍しいものでなくなっていますが、時にやけどをする企業もあるようです。

それを踏まえてというわけではないのですが、本誌のアカウントは、一般的な企業アカウントとはかけ離れた、どうでもいい、ゆるい内容になっています。

企業・媒体としての職務・責務を背負ったマトモな内容を期待すると、びっくりすること請け合いです。

実際のところ、「Twitterは職務を背負ってやろうとすると、これほど難しいものはありません。発言内容には気を使います。話せないこともたくさんある。サポート窓口的な対応、スピードが期待される。批判にさらされるかもしれない。「Twitterのパワーが批判に傾いたときの恐ろしさは大変なものがある。「Twitterにアカウントを作るということは、そういうことへの覚悟を決めるという意味を持つでしょう。職務を背負った瞬間、無難な告知だけに終始してしまいがちですが、そこをあえて外してみました。虚心坦懐、ありのまま気ばらずやって、趨勢を見守りたいと思います。

「どうでもいい」とはいいながら、「Twitterならではのスピードとパワーを活かした、面白いことができないか考えています。当面は、無難に何かを告知する手段として活用していくつもりです。対戦ゲームの対戦模様などを、USTREAMを使って緩くストリーミング配信することを予定していますが、その際の告知は、このアカウントを使ってやっていきます。

さきほど吐露したように、「Twitterを怖がってもいますが、全体としてはアルカディアがもっと元気になるような作用を起こしていければといいなと考えています。

弊誌アカウント (@arcadiamag) を見た上で、あきれなかった方はfollowしてみてください。何か面白いことを共にやっていきましょう。

主アカウント:
http://twitter.jp/arcadiamag
ARCADIA Frontiers:
http://twitter.jp/arcadia_afro

杉田 哲朗
1970年代にアーケ[illegible]し始めた、[illegible]Twitterのようなコミュニケーション[illegible]とアーケードゲーム[illegible]ツシュアップ編集長。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●今月は「初音ミクPDA」の稼動直前号ということで、特集を組んでみました。また、イラストレーター憂さんのハイクオリティイラストによるICカードデコレーションシールはいかがでしたでしょうか。好評であれば、継続して付録にしていくことも検討しておりますので、感想をお寄せください。(杉田)

●地元のPC巣鴨に「QMA7」がようやく入荷(遅)。今回は釘(以下自粛)なので、鼻息荒くPASELIの登録も済ませてあったのだが、現時点で非対応。せっかくの面白い仕掛けでも、プレイヤー・メーカー・店舗の三者がハッピーになれないのではモッタイナイよね。(ガーゴイル組しもでん)

●さてさて、ここ最近は「VF」の大会イベントに奔走していたわ けですが、やはり格ゲーにおける大会というのは、一種独特の空間であり、見て興奮、参加して心臓バクバクという普段では味わえない体験ができるわけで。闘劇予選も始まっているし、皆さんもぜひ、的なオチで。(釣りバカ itakyo)

●まだまだ「ボーダーブレイク」やってますが、最近は平日にほとんど プレイできず、「休日クオリティ勢」になっています。兵装や機体をこねくり回すも、結局ABルーパーから脱出できず……。とはいえ「三国志大戦」の新バージョンも楽しみだし、当分遊ぶゲームには困らなそうです。(河野)

●今年の本屋大賞は冲方丁『天地明察』(角川書店)。書店員に「この本を応援したい」と思わせるような内容、ということでは歴代本屋大賞の中でも、最も賞の趣旨に合致したものに思う。ACゲームの世界でも「オペレータが選ぶ、お金を入れてほしいゲーム大賞」とかがあれば面白いのになぁ。(松浦恵介)

●6月いっぱいで退社することになりました。ギャルアイ、ウメハラコラム、俺にゲームを、杏野はるなさん関連など新しいことをいろいろとやったつもりです。まだやりたいこともありましたが、諸事情により続けることができなくなりました。あと一カ月がんばります。(尾崎)

●「お父さんはどうしてお仕事ばっかりしてるの?」。ぬむむ、すまん。今は父さんを応援してくれ。そんな僕が魂をこめた、「アルカディアノベル」、「えすえぬ家」、「ウイイレ攻略」など新企画が続々スタート! これからも皆さんをあっと言わせるような企画で本誌を盛り上げます!!(松浦大輔)

●ゲーム界にレゲーマニアがいるように、自販機界にはレトロ自販機マニアなる人々がいるそーな。アーケードゲームとは(コインオペ的に)「親戚」関係の自販機。野心に満ちた実験作(?)にこそ萌えるのはゲームと同じ。とある自販機マニア氏のHPではそんな名機がズラリ。激アツ!!(編集小島)

●常にギリギリ(締切的&名前の倫理的な意味で)、はめこです。今月はヨーロッパのプロゲーマー、ライアン・ハートといろいろお話しました。彼、見た目はジミヘンドリックスなんですけど、恐ろしいほど日本語ペラペラ。電話の第一声は「ちょー久しぶりじゃん!」。珈琲吹きましたよ、ええ。(ハメコ)

●今回は『アルカナハート3』イラコンの審査に参加させていただきましたが、応募作品の数々から伝わる熱意から、本作が多くの人に愛されていることを再実感。今後もこうした企画面から、いろいろなゲームタイトルとその作品のファンの皆さんを支援できればうれしさの極みですよ!(ちくわ)

●どんなことでも初めてというのは緊張するものですね。今回から始まる連載も初めての試み、緊張しつつもとても楽しみです。長く勉強させて頂ければいいなあと思います。しかし、まさか此処の文章を書く事になるとは思いませんでした。不意打ちです。(憂)

●F2基板といえば、やはりプロジェクト・ガンフロンティア3部作、中でも「メタルブラック」が記憶に残る一作です。真正面から「せーの」で殴りあうような極太ビームの撃ち合いが熱かったです。あと「スパⅣ」始めました。まこと使ってます。なかなか勝てないけど楽しい!(IKa)

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猪瀬 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　松浦 恵介／尾崎 貴也／松浦 大輔／小島 賢治
■編集協力(五十音順)　age／杏野はるな／市来光弘／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／カイゼルちくわ／極限堂／げっつ☆先生／ケンちゃん／さくらいとおる／C・LAN(トリスター)／スズキド／田渕健康(トリスター)／ハメコ。／はなだ／よるよる
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順)　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順)　天野シロ／神楽つな／きらり屋／げっつ☆先生／葉生田采丸／アルカナ開発スタッフ／山下しゅんや／憂／IKa
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く 12:00 ~ 17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

来月も引き続き大特集!

初音ミク「Project DIVA Arcade」

新情報満載でお届け!

THE KING OF FIGHTERS XIII

ボーダーブレイクVer.1.5

そのほか攻略、強力連載陣にも目が離せない!

NEXT NUMBER 2010年8月号は

2010年6月30日(水)発売予定　定価980円(税込)



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り

9月号／6月16日(水)必着
10月号／7月16日(金)必着
11月号／8月16日(月)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1~3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード噺)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

月刊アルカディア7月号 [No.122] ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.122
第11巻 第7号 通巻第122号 平成22年5月29日発行(毎月1回30日発行) 雑誌11447-07
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

ARCADIA No.122

アンケートはがき

003ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. 「ニコニコ動画」「YouTube」などの動画サイトの利用頻度を教えてください。

A5. □毎日 □週に5日ほど □週に3日ほど □週に1日ほど □月に数回

□利用しない

Q6. 「初音ミク」を知っていましたか?

A6. □Yes □No

Q7. 上の質問でYesの方にお聞きします。「初音ミク」をどこで知りましたか?

A7. □動画サイト □インターネットのニュース・掲示板 □テレビ・雑誌

□ゲーム □その他〔 〕

Q8. 付録「初音ミク Project DIVA Arcade ICカードデコレーションシール」の感想をお聞かせください。

A8. □満足 □やや満足 □普通 □やや不満 □不満

Q9. 好きなイラストレーター・作家がいましたら教えてください。

A9.〔 〕

Q10. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A10.〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払郵便

麹町支店承認

9712

差出有効期限
平成23年1月
31日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8790

483

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部

アルカディア No.122 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は P003 参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A11. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔　〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

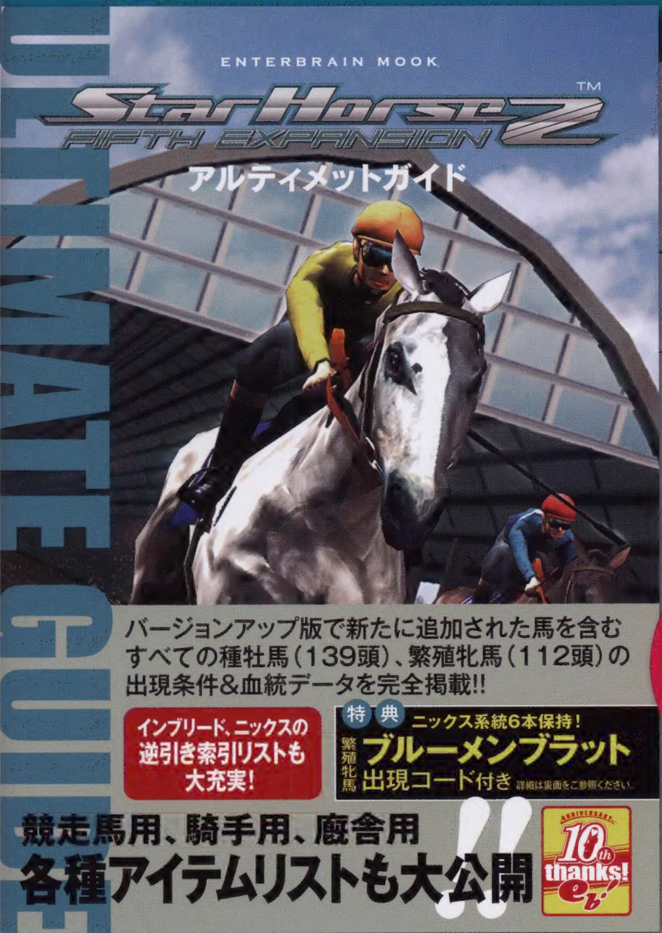
A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii □ニンテンドーDS（Lite、i、LL含む） □プレイステーション3
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか〔　〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

Q14. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A14. □YES □NO
最近購入したタイトル〔　〕



最新バージョンのデータに対応!

エンターブレインムック

StarHorse2 FIFTH EXPANSION アルティメットガイド

A5判　全212ページ　定価1785円［税込］

絶賛発売中

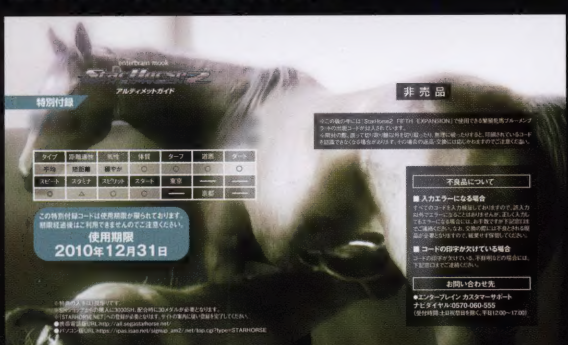
この春のバージョンアップで新たに追加された新種牡馬・繁殖牝馬各11頭と、これまで出現条件が明らかにされていなかった種牡馬・繁殖牝馬をあわせ大量61頭分の親馬データを更新！

種牡馬・繁殖牝馬全251頭の血統&出現条件をコンプリート！

多重ニックスが可能な超優良血統馬!

繁殖牝馬 ブルーメンブラット 出現コード付き!

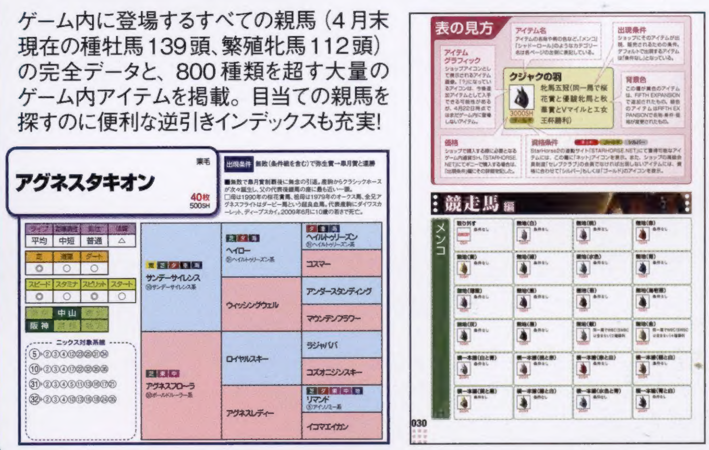
付録には繁殖牝馬ブルーメンブラットの出現コードが付いてくる! ブルーメンブラットは父アドマイヤベガ、母マイワイルドフラワー（母の父トップサイダー）という血統で、非常に多くの種牡馬との間に配合テクニック・ニックスが成立する。スピードのパラメータも「◎」の最高評価なので、初代配合からいきなり強い馬の誕生も期待できる優秀な繁殖牝馬だ。



※ブルーメンブラットの入手には携帯連動サイト「STARHORSE.NET」への登録が必要です。また、SHショップからの購入には3000SH、配合時にはメダル30枚が必要です。入手の期限は2010年12月31日です。

大充実の血統表、アイテムリスト!

ゲーム内に登場するすべての親馬（4月末現在の種牡馬139頭、繁殖牝馬112頭）の完全データと、800種類を超す大量のゲーム内アイテムを掲載。目当ての親馬を探すのに便利な逆引きインデックスも充実!



お求めは全国書店やネット通販で!

書店店頭ではすでに売り切れとなっている場合がございますので、カウンターでご注文なさるか、弊社通販サイト「ebten（エビテン、下記アドレスや右バーコードでアクセス）」や「Amazon」などのネット通販サイトをご利用になられることをおすすめます。

ケータイ

PC
http://ebten.jp/p/9784047265707/

enterbrain　発行元: 株式会社 エンターブレイン 電話0570-060-555（代表） URL:http://www.enterbrain.co.jp/ 発売元:株式会社角川グループパブリッシング



アーケードゲーム情報専門誌
月刊アルカディア
ARCADIA
2010 July No.122
平成22年5月29日発売(毎月1回30日発売) 第11巻第7号 通巻122号 発行人/浜村 弘一 編集人/青柳 昌行
発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
enterbrain
定価980円 本体933円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-07

4910114470704
00933